

POCKET GAMER
电子天下
零售价8.80元
2007年22期 Vol.92
掌机迷
特别策划
第一弹
掌上的铁人
有野的挑战状！最具挑战性的掌机游戏
冬季游戏生存指南
第二弹
从早到晚大作战！
MOLEN
真正12cm光盘
DVD
专用软件完全收录
最新NDS/PSP游戏满载
掌机新作原声音乐附送
壁纸、视频样样精彩
彻底攻略
雷顿教授与恶魔之箱
勇者斗恶龙4
流星的洛克人2
驯龙师 音魂
ISSN 1672-8866
22>
9 771672 886049

2007年PSP玩家大好评畅销专辑八个月后更新版本诞生!!!

完全修订

● PSP系统固件特性说明，从1.5版本到3.71版本破解历史要点详解。● 3.71 M33自定义固件刷写教程，老版PSP 1.5核心固件补丁安装方式，新版PSP潘多拉电池制作使用方式，双用刷机电池改造流程。● 最新3款视频转换软件使用方法，完全支持HAVC 720*480分辨率格式转换。● ATRAC3Plus格式音频最终转换教程。● 最强电子小说软件ereader 2.0初级测试版光盘收录和漫画工具使用方式。● 经典网络设置方式，通过无限网络下载新游戏内容方式，Xlink KAI上网联机游戏教程。3.71 M33直接播放UMD Video ISO视频方式，新版PSP使用USB线视频输出教程，大学英语4、6级智能学习软件使用流程，新版PSP无需USB连接的充电补丁说明等各种趣味软件……等等！

PSP 终极奥技 完全修订版

新老PSP全部玩法总攻略

引导游戏和自制程序的方法
3.71 M33固件刷写方式
1.5核心和压缩ISO步骤
各种新版模拟器全收集

将PSP变成随身的多媒体播放器
3款HAVC转换软件、ATRAC3Plus音乐
电子小说和漫画轻松看

PSP系统固件特性
了解固件的重要性
潘多拉电池使用大全

网络设置和KAI上网的详细讲解
无线下载新游戏任务
KAI进行免费网络对战

玩转PSP趣味软硬件



DVD-ROM

年度最实用软件彻底收录！经典游戏附送，精彩音乐满载，一碟在手，打机娱乐全都有！

全国火热上市中!!!
PSP迷的终极宝典

实打实的内容修订
新老主机全部对应

定价不变
超值依旧
19.8元









全面接受邮购

邮购请注明“PSP奥技修订” 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部（收）
查询电话：010 64472177 / 64472180 邮编：100011 邮购免收邮资

PSP 最强娱乐情报专门志！游戏、影音、模拟器全收录！双光盘超大容量收录！

附送DVD-ROM
最新PSP游戏满载

PlayStation Portable



超值价14.8元

Vol. 4

一册在手 游戏全有



神秘专题如期开启

带来 流行与游戏的全新专题

及时的破解咨询
详细的教程讲解
完整的攻略研究

- 本月超大作攻略，新闻报道一网打尽。
- PSP发售三周年大排行，吸引你的眼球。
- 更多专题，更多评析，超充实内容打造最权威报道平台。
- 双DVD满载最新实用游戏软件及必备程序，一册完满收录。
- PSP当月热点大总结，给你想要的。

11月28日 全国上市

杂志+DVD
总92期
2007年第22期

CONTENTS



■雷顿教授与恶魔之箱

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：8.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功
出品人：黄昌星
主编：杨帆
责任编辑：郑佳鑫、庄凌艳
编辑：暗凌、翔武、莱团、猴子、露琪
美术编辑：刘振伟
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

邮购联系

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系

联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

卷首特辑



挑战是对自我的提高，同时也是对自我能力的一种评测，你有信心迎接我们为你带来的挑战吗？本期特别策划特地为你带来由NDS游戏《有野的挑战状》所引出的挑战大特稿。在特稿的开篇我们会根据这个游戏为你详细的解读里面所包含的秘密，以及接下来的挑战特辑。

特别策划



你是上班族吗？还是正在憧憬着未来美好工作生涯的学生族？不论你目前是什么身份，热爱游戏的心却始终没有改变，坚守着自己的信念并为此不渝。那么，你能够合理安排好游戏的时间吗？你有属于自己的游戏生物钟吗？如果没有的话，请听我们娓娓道来……这篇特稿就是专门为你准备的。

新闻中心

PG攻略战队



本次为广大读者奉上最详细的全攻略及研究，并附上全地图，保证通关无阻。本作是日本推出的年度RPG大作，无论以前是否接触过DQ系列的玩家，这次的NDS版都是不容错过的。

游戏评测团

软硬兵团

新作报道

游戏单间

PG吧

本刊声明

■ 本刊图文未经允许不得擅自转载或抄袭。如有发现,则根据相关法律追究相关人员责任。
■ 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问,对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询,敬请谅解。
■ 凡发现本刊质量问题,请联系本刊发行部进行调换。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

招聘信息

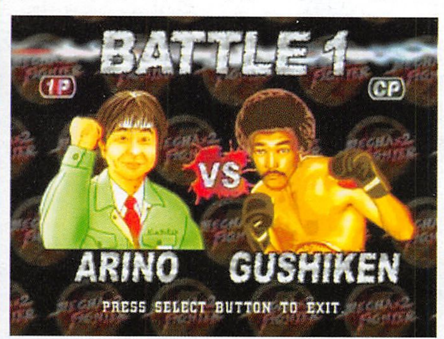
编辑招聘要求：
1、精通日文（日语一级优先）
2、了解游戏文化及历史
3、有创意，擅长专题策划
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜
6、有工作经验者优先
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力作品发至—yp@vgame.cn

发展极限运动
增强玩家体质
特别策划

迎接挑战是人类的天性。没有挑战的人生就像是没有刷面酱的煎饼一样，看上去很完美，吃起来没味道。（路人A:这是什么比喻啊……）真的猛士既然敢直面惨淡的人生和正视淋漓的鲜血，那么他们在面对挑战的时候，自然也不会畏惧。对于玩家来说，游戏是人生的一部分，来自游戏的挑战自然是激励着大家一直玩下去的动力。尽管电子游戏发展到今天已经是五花八门千变万化光怪陆离，但是"游戏是拿来玩的"这个主旨却始终没有变化。

挑战艰难险阻

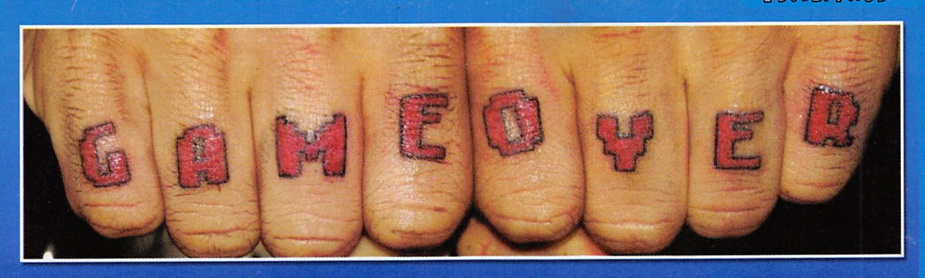
对于坚持游戏的人来说，一个游戏的"完美"远不止通关那么简单。那些时间和精力都充沛的玩家总是喜欢一遍又一遍地挑战同一个游戏。每次挑战的时候都会给自己设定一个目标或条件。就好比像当年龙哥面对一个只有从左向右打的简单射击游戏，玩熟了之后就把电视颠倒过来，从右往左，从下往上，从上往下再打三遍。这样对游戏的钻研在日本被称作"やりこみ"，也就是"投入"的意思。无独有偶，在现代电玩兴盛的日本，有一位游戏人专门喜欢用各种方式挑战自己喜欢的作品，大部分是早期的游戏。他的节目因其投入度受到广泛好评，而他本人也因此成为名人。这就是有野晋哉和他的《游戏中心CX》。



有野晋哉在《游戏中心CX》中扮演"有野课长"这个角色，平时玩得最多的是ACT、RPG和PUZ游戏。在中国玩家中，RPG派与ACT派通常是泾渭分明的，但是在日本，一个人喜欢多个不同风格的游戏类别并不是什么新鲜的事情。实际上，有野本人并不是一个顶级玩家，对于一些游戏也只是玩得过去。但是他的挑战精神却感动了很多人。时至今日，《游戏中心CX》已经成为在日本名气很高的节目，而有野课长也借助这个节目的名气登上了真正的游戏封面——这就是11月15日发售的《游戏中心CX 有野的挑战状》。



这个游戏最大的特点就是浓重的"怀旧"风格。8位机的图像，针对DS的分辨率制作的画面，让人找到了当初玩游戏的感觉。在打开DS的开关之后，玩家们看到的是两个孩子在周末一起玩游戏机的画面。说起来很多人都有在放假的时候整天游戏的习惯吧。尤其是从80年代过来的人，无论是周末还是寒暑假，找上要好的小朋友一起坐在电视跟前一玩就是一个下午，这样的回忆存在于N多玩家的心中。再看看地上的游戏机，从颜色分辨很明显是任天堂的FC，但是造型却宽了许多，让人想起SEGA的SMS和MD来。因为游戏里所有的小游戏都是虚构的，所



塑造游戏铁人

以主机的造型也不能照搬，不得不说有点遗憾。

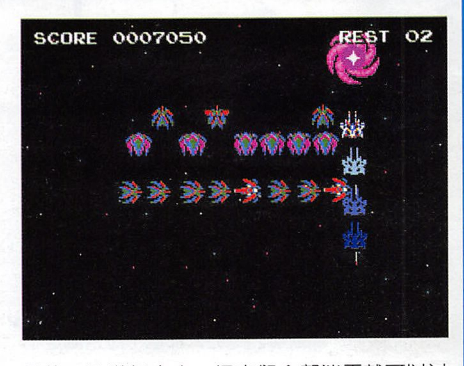
玩游戏的孩子正是玩家——手持DS的你，和少年时代的有野。看得出来那时候的有野还是个很“面”的家伙，大部分时间都是看着别人玩的。而他们所玩的卡带，造型却和FC的一模一样。打开电视，出现在屏幕上的并不是游戏画面，而是一个由多边形组成的形态猥琐的大叔的脑袋——这就是游戏里的“魔王有野”了。每当你拿到一个小游戏的时候，他就会冒出来对你奚落一番，之后给你布置各种挑战任务。“有野的挑战状”正是得名于此。这些似曾相识的游戏，你能找到它们原来的影子吗？



宇宙之门(Cosmic Gate)

发售日：1984年11月8日　开发商：TOMATO

1984年TOMATO公司发售的射击游戏，原型是NAMCO的《大蜜蜂》(Galaga)。玩家操纵只能横向平行移动的飞机，射击太空中的怪物。游戏的操作基本上和《大蜜蜂》无异，敌人先是从天上飞来飞去，摆好阵形之后俯冲下来对主



角的飞机进行攻击。把它们全部消灭就可以过关。每过几关就会有一关“陨石地带”出现(音乐也变得十分明快了)，玩家必须躲避陨石的攻击，或者将陨石击破。摧毁大的陨石可以得到10000的高分，这也是挑战玩家们连射能力的时候。在游戏中如果打掉发光的敌人，就会出现传送的旋涡，连续射击旋涡就可以传到后面的关卡。和《大蜜蜂》相比，《宇宙之门》拥有火力提升系统，在吃了Power Up之后每三发子弹中有一发是具有贯穿力的加强弹，可以一次干掉一串敌人。当然了，发射的时机也是很重要的，不然的话当敌人撞上来你还没打中他们的话，那可就抓瞎了。

这个游戏虽然大部分是在模仿《大蜜蜂》，但是对游戏系统的改进却值得玩一玩。除了每关的音乐太过沉闷之外，倒没有什么令人不舒服的地方。假如当年的《大蜜蜂》真做成这样的话，说不定人气会更高呢。

挑战1：打穿STAGE 5！

挑战难度：★★★

这个对于大家来说没有任何难度，平时你玩《大蜜蜂》还打不过5关吗？只要在5关全破之前别把所有的战机都挂了就可以了。

挑战2：利用传送之门连续传送2次！

挑战难度：★★

刚才说了，只要在游戏时打掉发光的敌人，就会出现传送旋涡。之后连续射击旋涡就可以进入。游戏杂志上也写得很清楚。看不懂杂志没关系，看看这篇稿子不就明白了。

挑战3：将陨石区的巨大陨石破坏！

挑战难度：★★★



首先要进入陨石关，之后在巨大陨石出现时以最快的速度射击就可以将其击破。陨石关从STAGE 3之后，每4关出现一次。如果你像高桥名人一样有16连射能力的话，那这个任务就是小菜一碟。

挑战4：总分突破20万！

要说赚分的话，老老实实打上十几关就可以挣到20万。除此之外，击破一些特定的目标也是有额外加分的。使用贯穿弹最多可以得到1600分，击破大陨石更有10000分。尽量保持不死，还有更多奖励。

机械忍者哈古曼（からくり忍者ハグルマン）

发售日：1985年9月13日　开发商：GEARS

这个游戏看上去很有NAMCO的《忍者茶茶丸》系列的风格。但是游戏的开头，公主被坏人抓去，这个镜头让人想起了TAITO的《影子传说》。与依靠手里剑杀敌的茶茶丸不同，这个游戏的主人公哈古曼的大部分敌人对于暗器是有防备的。主角主要依靠2种方法杀死敌人：跳到敌人头上用脚踩，或者用门来夹。在关上一扇门的时候，屏幕里所有同样颜色的门都会关



闭，这样就可以在同时干掉几个敌人。注意，主人公只能挨两下攻击，如果挂了的话就得从这一关重新开始。如果GAME OVER的话，同时按方向键左和START，可以从死掉的那关重新开始。

挑战1：连续踩死两个敌人！

挑战难度：★

这个其实很容易。只要找两个距离不太远的敌人，准确地跳上去连着踩就可以了。玩过《超级马里奥》系列的玩家对于这样的操作应该说是很得心应手了吧。

挑战2：不使用手里剑通过FLOOR 3！

挑战难度：★★★



实际上手里剑在游戏里用处不大。消灭敌人的方法很多，用脚踩也好，拿门夹也好，怎么做都比用手里剑快。另外收集三个相同的卷轴，将朋友召唤出来也可以消灭敌人。

挑战3：在不损命的情况下通过FLOOR 4！

挑战难度：★★★★

这里只要注意哈古曼的体力就可以了。虽然他只能受2次攻击，但是前4关要想一人不死通过也不是难事，只是在打BOSS的时候需要注意一下。

挑战4：通过FLOOR 8，确认爆机！

挑战难度：★★★★★

其实这个任务比起前3个更容易。因为它没有限制玩家损命和接关。在GAME OVER的时候，输入“左+START”就可以从那一关接起。只要你不会“面”到连续在BOSS那里死掉3次的话，就不难完成任务。

拉力之王（Rally King）

发售日：1985年11月12日　开发商：Simple Soft



这个游戏的原型是NAMCO的《家庭回路赛车》（Family Circuit）。玩家以俯视视角进行赛车的游戏，游戏共分4面，每一面必须取得前8名才有资格进入下一轮比赛。这个游戏本身没什么奇怪的。但是……出现在游戏封面和说明书第15页的主角……那身熟悉的蓝色吊带裤和红色上衣，有没有让你想起什么人来？没想起来？那就给他再加顶带有M字的红帽子吧！

挑战1：发动2次漂移加速！

挑战难度：★★★

所谓的“漂移加速”（ドリフトブ　スト）需要先练一下。按A键加速到一定程度之后，松开A键之后连点，当汽车尾部出现喷气的痕迹时按住A，车子将以惊人的速度前进！连续使出两次就算挑战成功。



挑战2：完成第1赛道的比赛！

挑战难度：★★

很容易的挑战，只要完成第1个赛道就可以，与名次、得分无关。只要保持车子别撞烂就可以了。如果你怕自己技术不好半路把车撞坏，那游戏里还有无敌的秘技，就看你知不知道了。

挑战3：在第2赛道取得5名之内的成绩！

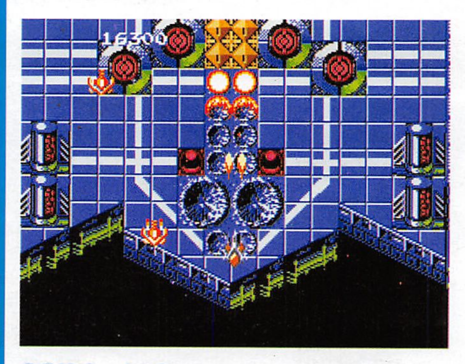
挑战难度：★★★★★

这个就有点难度了。首先第2赛道地形比较复杂，分歧较多，要想得到前5的话就得拼技术了。还有就是靠秘技，把别的选手都变没，你就是第一了！

挑战4：在游戏里获得15000分！

挑战难度：★★★

这个和比赛的成绩没关系，一切都靠得分。游戏里出现的加分的车子一定不能放过。另外如果发现一些近路的话，一次就可以得到很多分哦！



星际王子（Star Prince）

发售日：1986年6月3日　开发商：TOMATO

这是一款综合了多个游戏特征的纵向卷轴射击游戏。FC时期能够与之相比的作品只有《烈火92》、《加纳战机》等少数游戏。但是这个游戏吸取HUDSON的《星际战士》的要素更多一些。另外该游戏还配合连发手柄发售，按Y键就可以连续射击了。另外按住A键的话，子弹就会变成防护罩！（斑鸠？）

挑战1：将AREA 1的中BOSS打倒！

挑战难度：★★★

每一关中部都有一个炮台一样的东西，那就是所谓的中BOSS。消灭它的方法很简单，将那上面的几个炮台摧毁即可。

挑战2：自机的数量增加一个！

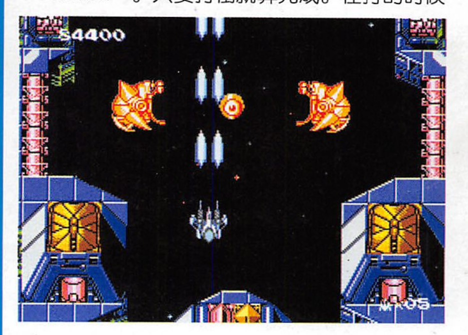
挑战难度：★★

说白了就是要你获得1UP。在游戏里加命的方法有2种，每获得5万分可以加一命，或者在每关的某个地方找到隐藏的西红柿，就可以获得1UP了。

挑战3：将AREA 2的BOSS打倒！

挑战难度：★★★★

首先要打到AREA 2，这一关的BOSS是“Soldion”。只要打倒就算完成。在打的时候



要注意BOSS的特殊攻击，不是什么子弹都可以拿防护罩来打的！

挑战4：获得25万以上的得分！

挑战难度：★★★★

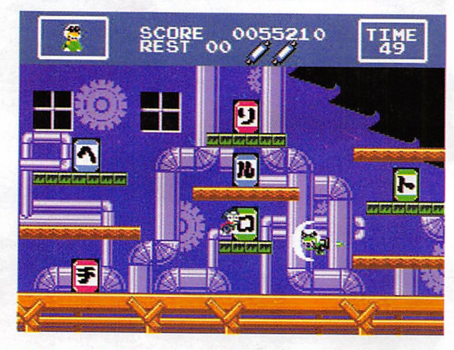
游戏里的技术分很多，比如说打碎地面的装置，在各关里打出隐藏的“PRINCE”六个字母，以及吃2个相同的武器等等。只要凑够25万，这个游戏的挑战就完成了！

机械忍者哈古曼2（からくり忍者ハグルマン2）

发售日：1986年12月10日　开发商：GEARS



本作与前作相比变化很多，但是采用的游戏引擎还是一样的。主要变更内容如下：在游戏里得到的卷轴收集3个之后不是立即使用，而是按“方向键上+B”使用。这样玩家可以在需要的时候再使用忍术。另外游戏的敌人也比以前强了不少。



挑战1：利用机械门同时消灭2个敌人！

挑战难度：★★★

这个说起来容易做起来有点难度。如何才能保证敌人同时出现在两个颜色一样的门那里，你同时还能关闭那个门呢？可以将两个敌人吸引到门前，之后找准时机将他们一起夹死。

挑战2：收集3个卷轴将同伴召唤出来！

挑战难度：★★

这个就很容易了。在收集了3个卷轴之后，按“上+B”就可以召唤同伴。

挑战3：将藏在门背后的BOSS引出来消灭掉！

挑战难度：★★★★

要完成这个挑战，需要先把杂兵留着，之后到处开门，将藏在门后的BOSS找出来。找出来2次之后它就会主动向主角进攻，这时候再把它干掉就可以了。

挑战4：通过FLOOR 4！

挑战难度：★★★★★

照着攻略一直打下去当然没有问题，但是在游戏画面的时候按住A键，输入“上上右右右下下左左左”，就可以选关了。直接选FLOOR 4过去就可以了。

守护神历险 异界王的盛宴 (ガーディアクエスト 异界の王の宴)

发售日：1987年9月11日　开发商：Ceelacanth

延期很久才发售的RPG名作，其原型自然是DQ系列。但是游戏里可以与不同的守护神缔结契约，又有《女神转生》的色彩。比较奇特的是，在攻击敌人的时候命中效果是根据玩家按键的时机发生的，运气好的话可以会心一击，但是倒霉的话也会连续失误。另外游戏里还有一个隐藏的强大守护神，想收到他的话必须拥有非常强大的实力才可以。但是他的面貌……

挑战1：到达“さいはてのむら”！

挑战难度：★

所谓的“さいはてのむら”说的是“最远的村子”，实际上只是在游戏开始时那个城堡南边的岛上。路上的敌人不是很厉害，到达那里之后使用“ぼうけんきろく”保存即可完成。

挑战2：全员的等级提升到7级！

挑战难度：★★★★



这个还用多说么，只要老老实实练级就可以了。当所有人的等级都达到7级以上之后，在游戏里记录就算完成了。

挑战3：金钱贮存到1000マネ以上！

挑战难度：★★★★★

和上个挑战相同只要存钱到1000以上，在游戏里记录即可。

挑战4：将デモンズダンジョンB4F的BOSS打倒!

挑战难度：★★★★★★

只要等级在15左右，就可以去挑战了。唯一需要注意的就是迷宫里的陷阱。在那里有回复点，可以好好练级。将B4F的BOSS打败之后存档，大功告成。

除了这些游戏之外，还有一些游戏等着大家去挑战。由于篇幅有限，在这里就不再剧透了。不知道大家有没有兴趣去试试这些看起来古老但是充满了乐趣的8位游戏。不管怎么说，这些游戏都能够勾起你对童年的回忆——如果你也曾经与红白机为伴的话。

挑战，人们将看似不可能的事情化为可能的行为。
挑战，实质上是自己跟自己过不去的行为。
挑战，充满了希望和绝望的历程。

人类的历史是一个充满了挑战的历史，人类总是面临着各种各样的挑战。比如面对自然环境的挑战，面对别人的挑战，以及面对自己的挑战。人们是在挑战中不断成长的，其实不光是人，动物、植物们也是一样，否则就没有进化和生存一说了。无论怎样，挑战的过程都是充满了痛苦和艰辛，即便如此，人们从来都没有抛弃挑战的决心。从奥运会的世界记录一次一次被刷新，到吉尼斯世界记录的挑战项目层出不穷等等，可以看出人们不光是在挑战以前的记录，而且还在靠自己的思想进行不断创新。对于我们玩家来说，吉尼斯和奥运会离我们似乎是太遥远。但我们可以用手中的主机来完成一次又一次属于我们自己的挑战！

下文主要介绍掌机上一些适合挑战的游戏，以及挑战项目。如果您为不知道挑战什么而迷茫，请向下看。如果您对以下游戏有了挑战的兴趣，或者有了新的挑战项目，想和自己过不去一把。那么，请把您的挑战成绩和心得发给我们。



《怪物猎人P》系列

这个游戏真是不想多介绍了，当前在国内是最火的掌机游戏了。不同水平阶层的玩家都可以在里面找到属于自己的乐趣。对于老猎手们来说，这个游戏的挑战也是非常有意思，而且富有挑战性的，下面给大家随便介绍几种。

挑战1：时间挑战　挑战难度：★★★

时间挑战是比较基本的挑战项目，实际上并不容易，给它3星的理由完全是因为谁都可以来试试身手。《怪物猎人》虽然是动作游戏，但没有背版这一说（背版指熟记版面），怪物的行动和出招每次都是不一样的。也就是说，时间挑战中带有了一定的运气要素。不过，想打出好成绩光有运气是不行的，相应的实力一定要具备。这也是为什么时间挑战成绩虽然会因运气浮动，但还是有很多人去挑战的原因。一般任务和训练所都是挑战的好地方。

挑战2：全裸挑战　挑战难度：★★★★★

全裸挑战指得是不穿防具，只带武器打怪。难度方面，因为是考虑到没有技能辅助，像吼和一些判定比较强的攻击可能会有躲不开的情况。不过，通常这种挑战都是有道具辅助，但在上位中有时还是会被秒杀，所以还是有一定危险性的。一般来说，因怪而异，有的怪全裸的难度也不高。

挑战3：无伤挑战　挑战难度：★★★★★

这个只对于近身武器来说的，近战无伤的难度比较高，有时怪物转向或者一些动作就会破坏掉无伤的成绩，远程武器就很简单了。一般无伤挑战多数都是用一些龟派打法，一次的攻击次数减少也要保证安全。

挑战4：双火事挑战　挑战难度：★★★★★

火事是现在比较流行的打法，特别是双火事。双火事指的是装备技能“火事场力+2”和猫饭技能“猫的火事场力”。前者是在HP40%以下时攻击力1.5倍，防御力上升；后者是HP10%以下时攻击力1.5倍，这两个效果是可以叠加在一起的。开双火有危险性也有安全性，危险性就是HP只有10%，基本一碰就挂掉了；安全性是因为攻击力的提升，有时可以利用强大的攻击输出去锁怪物弱点，达到让怪物经常出硬直无法攻击的情况，虽然这样，但也需要一定的练习才可以达到。

《怪物猎人》系列的挑战项目其实还远不止这些。日本有一个网站叫“猎人小刀会”，他们

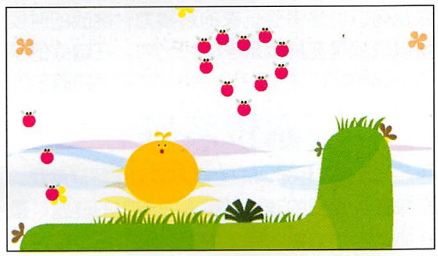


的目的就是看看最初得到的那把猎人小刀究竟能用到什么程度，用它挑战各种怪物。听起来真是很和自己过不去，但完成了就会很有成功感。

LOCOROCO

可爱的游戏，非常受女孩欢迎的可爱的游戏，但你们不知道吗？这其实也是一个可怕的游戏。这么说似乎有点悬疑色彩了，但事实上确实是这样的。

《LOCOROCO》是靠L和R键控制画面倾斜角度的一款动作游戏，这样的设计比较有意思，很多人玩个新鲜，能玩个高兴。但如果你真想挑战它就感觉完全不同了。这个游戏看似简单，一般过关也比较容易，不过，每关全收集LOCOROCO的道路可是非常艰难和漫长的，为什么会感觉到难？关键其实就是这操纵方式所赐，如果换成一般的2D游戏操作方式这些早不在话下了。不过，最难的其实还是时间挑战。



挑战1：时间挑战　挑战难度：★★★★★

每关想出时间挑战，先把20个LOCOROCO收集齐，这是第一难点，第二难点就是时间了。游戏中会给一个默认的挑战记录，说实在，这个记录挑战起来其实就已经不容易了。这个游戏挑战一定要背版了，不然是不行的，而且还要在这种操作方式下完成一些比较精准的动作，时间还苛刻，真是受罪啊。如果你自认为自己是动作游戏达人，觉得《LOCOROCO》不难，那就试试时间挑战吧。太绝望了……

新洛克人

PSP上的《新洛克人》（ROCKMAN ROCKMAN）是FC上洛克人初代的重制版。这个重制版做的非常用心，不但对初代进行了重制，而且在里面还有一个初代的复刻版。作为正统的动作游戏，挑战起来无非也就那么几种。

挑战1：时间挑战　挑战难度：★★★★★

重制版中的关卡是在原作基础上进行了强化和改变，这里说的强化其实主要是难度的强化。玩



过原作的玩家都知道，原作的难度是比较高的，而这一作的难度比原作还要高。特别是选择最高难度后，部分敌人的攻击方式会发生比较大的变化，每个BOSS还有新增加的必杀技，很有难度的。每关通过之后会给出过关时间，不断挑战自我吧。

在本作中还有一个专门的挑战模式，每个挑战任务都有一定限制条件，一般每个角色到第4个任务就会感觉到有些困难了，一共是10个任务。通过后也会给出一个通过时间，要熟练背版后才能提高速度。

挑战2：无伤挑战　挑战难度：★★★★★★★★

老实说，不要说是在重制版中进行无伤挑战，光是在复刻版中无伤挑战就已经有一定难度了，重制版因为关卡和敌人变强了，挑战起来更是难上加难。其实，还是先做一命通关的挑战更现实一点……



高达战斗编年史

有人说，这个游戏很简单，挑战的难度不高。那是因为机体培养的比较强大了，所以打一打关卡根本就是小菜一碟。不过，数据上的强大不一定代表自己强大，挑战也是可以通过降低自己的条件来提高难度的。

挑战1：0改机体挑战　挑战难度：★★★★★

所谓降低自己的条件，其实就是不改造，当然，这也要看什么机体了。这个游戏里使用低级

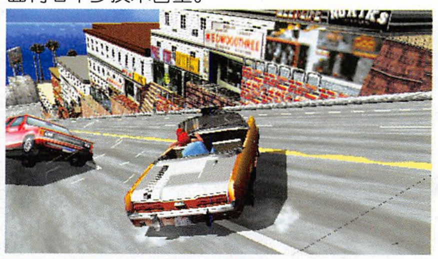
机体挑战高级机体还是非常有难度的，有时在任务中就可以体会到。不过这个游戏的挑战精髓其实还不是任务，而是单人的联机模式。在这里面你可以像联机时一样去面对多个强力对手，还可以让他们组队，进行1V3的挑战，非常刺激。

挑战2：时间挑战　挑战难度：★★

时间挑战对于这个游戏难度不大，特别是在任务中，自己的机体改造过的情况下。不过所谓挑战最难的就是挑战自我，不断地刷新记录吧。

疯狂出租车2

《疯狂出租车2》也是一个非常适合挑战的游戏。玩家的出租车可以在街区无责任的横行，非常爽快，这样看似操作简单的游戏，其实里面有着不少技术含量。



挑战1：疯狂金字塔　挑战难度：★★★★

疯狂金字塔可以说是这游戏的一个精髓，里面的挑战项目共有15项。由于这个游戏在路线上的自由度很高，很多时候都可以不按常规路线行驶，很多时候也就可以通过这些来进行节省时间。特别是在金字塔的1－1这关中，抄近路、停车转向成为了通过的关键，除此之外还要熟练背版。其他的关卡中，想要获得好成绩也是需要很好的技术的。

挑战2：拉客挑战　挑战难度：★★★★

在限定的时间中挑战拉客得到的分数，这个挑战说简单也不简单。因为我们做的不光是要将客人送到目的地，还要获得高分数才行。在拉客行驶的过程中可以通过跳跃、飘移，以及从其他车辆边上擦过，都是可以获得分数的，但关键一点还是不能晚点。乘客的目的地不同，有时还是多名乘客，所以在乘客的选择方面也是有讲究的。再有就是街区地图要熟，这样才知道哪里可以抄近路走，以便获得更高分数。

CRUSH

首先要赞一下这个游戏的创意，这是我玩过的动作解谜游戏中最好的一作。游戏中利用了



2D和3D画面的切换来进行空间移动，非常考验观察力和空间感，从中你也可以感受到关卡设计的精髓。

挑战：时间挑战　挑战难度：★★★★

时间挑战可以说是这个游戏的全部了，每关的解法流程基本上只有一两种，所以背版也就成为了关键。虽然说路线比较单一，但在后期任务来讲，背版的难度还是非常大的。由于后期关卡很复杂，经常会记错步骤导致浪费时间，所以想快速通过实际上并没有想像中的那么简单。前几次玩可以说是考验玩家的观察力，挑战的时候可以说就是在挑战玩家的记忆力。在错综的空间中，你的记忆力够好吗？来试试看就知道了。

水银系列

《水银》也是PSP上经典的动作解谜游戏，玩家操纵水银的液体，解决关卡中的谜题，最终到达指定地点。操纵的方式是用摇杆控制台面的倾斜，从而使水银滑动，但由于摇杆的精准度和滑动时候的惯性，想操纵好实际上是很困难的。这个游戏可以挑战的不算多，但算比较难了。



挑战1：时间挑战　挑战难度：★★★★★

《水银》的关卡设计也是非常不错的，如果你想不顾及完成度来进行时间挑战，在不少关卡中的一些地方都是可以不按常理出牌的，有时牺牲一点水银可以大大提高时间，但这些快速通过的方法还是要靠你的不断观察和不断尝试的。

挑战2：完美度挑战　挑战难度：★★★★★

100％的水银过关难度比较高，主要是因为

操作方式的原因。游戏中很多道路只够一个100%的水银通过，加上摇杆操作上难免有些不够精准，有惯性因素，或者是其他干扰的因素，一般玩的时候多多少少会洒落一些下来。如果要是想完美通过，操作上一定要小心翼翼，真是杀神经细胞的游戏啊。

新超级马里奥兄弟

《新超级马里奥兄弟》可谓是继承了横版《马里奥》系列之魂的新作。这个游戏中可以让各水平玩家体会到不同的乐趣。对于高手来讲，高速和流畅是这游戏的精髓。



挑战1：最速挑战　挑战难度：★★★★★

相信大家看过不少《马里奥》系列的最速挑战视频，为视频中高手的动作技巧和思路表示赞叹，不过想练成这样要经历无数次的失败。挑战最速的关键在于解读关卡，关卡中很多地方都是预先设计好的，比如你一个大跳跃正好可以落在怪物的身上，跳起后又回落到一个平台上,诸如此类，都是需要我们去发现和理解的。这个游戏在跳跃和加速跑的操作上也是很讲究的，有些关卡中不是一味的大跳，也不是一味的加速跑，需要搭配使用才能出好成绩。

挑战2：迷你游戏挑战　挑战难度：★★★★

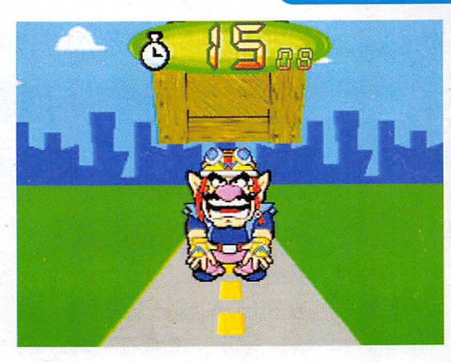
这个游戏中还带了很多迷你游戏，比如弹弓、神经衰弱一类的，非常适合高分挑战，基本上都不难，但需要足够的耐心去完成。不适合做动作类挑战的玩家也可以在此一试身手。

瓦里奥制造

《瓦里奥制造》系列是非常有创意有意思的动作益智类游戏。这个系列玩起来比较好玩，但如果挑战起来，我只能说这是体力活了。

挑战：999挑战　挑战难度：★★★★

999是《瓦里奥制造》系列的经典挑战项目。挑战是前几关从易到难有些变化，到后面基本



都是难，相同的挑战工作你要完成999次，你说这是不是体力活？相对技术性，这个项目对于精神力和耐力上更是极大的挑战，一般挑战完成都是至少一个小时以上，想想就很头疼。能把这个挑战完成的人我一直都是非常崇拜的，因为我的耐心不行啊。

摇摆大金刚

这个系列虽然不是正统玩法，但对于挑战来说也是非常有意思的。操作上主要是用L键和R键控制手臂动作，用方向键控制空中移动方向，按键虽然用的比较少，但比较要求操作的准确度，一些流畅的操作要平时多多练习才可以。

挑战：时间挑战　挑战难度：★★★★

这个游戏的关卡设计虽然看似比较凌乱，但实际上里面暗藏了不少近路，有时也是可以不按常理出牌的。节省时间的关键实际上就是你的思路，奇思妙想比较多的话就经常能有很多新的发现。当然，在操作方面也是非常重要的，有时角度稍有差距就可能导致挑战失败或者浪费时间。所以，好的思路和好的技术是通往挑战成功的关键。喜欢挑战的玩家千万别因为不是正统2D过关就放弃了，挑战这个系列是很有意思的。



你认为你是2D动作游戏高手吗？现在你不再是了。
挑战你所能承受的极限！
由我们为您安排您所要挑战的项目！

魂斗罗4带来的挑战！

11月份，玩家们谈论最多的ACT游戏是什么?我想这个问题不用我来回答，许多玩家的脑中都已经有了答案，没错11月份最为火爆的焦点就是由KONAMI提供版权，WayForWard制作的《魂斗罗4》，游戏以回归始祖为主，并且合理地利用了NDS主机的双屏显示。将游戏的视野制作得更大，虽然是这样，却也因为双屏显示给许多ACT玩家带来了一种不变，因为在游戏的进行中你需要不断的上下兼顾，不但要注意下屏的敌人，同时还要时不时地看着上屏有没有敌人或者是子弹与手雷向着你的头顶砸来。配合着双屏显示游戏的难度也明显提高，同时制作小组为不同的玩家配备了不同的难度，为入门级玩家准备的EASY难度，在这个难度中我们的角色共有10条命，敌人每个关卡的配置都会相应地减少，BOSS的生命值降低，除此之外所有的武器在一得到之后就是满枪！接下来就是NORMAL，在普通模式中玩家拥有5条生命，敌人配置是普通形式，同时也是最合理最大众的一种模式，相同的子弹必须要获得两次后才能够将武器等级提升到最大状态，合理地更换武器，并且保留武器将是此模式的要点之一。如果普通模式下你能够一命或者在不接关的情况下通过普通模式，那么你就可以尝试一下制作者为你准备的最高难度——HARD模式，在困难模式中敌人的配置与出现频率可以说是达到了疯狂。敌人所发出的子弹速度相比前者来说速度要更快。也正是由于这些原因使得游戏变得极为困难，将游戏任意难度通关后，就会开启游戏中的挑战模式，挑战模式中总共有40个相关课题，这些课题极具挑战性，比如说：不开枪达到指定地点，或者在有限的子弹数量下消灭某些敌人、在限制时间下到达指定地点等等……好了那么我们现在开始正式切入”挑战“这个主题，在追求极限的前提下，你所需要做的就是独立完成40个挑战课题，并且全部通过。因为接下来的任务将是非常可怕的！

挑战1：全程不死通关！

挑战难度：★★★★



一条命不死的情况下通过HARD难度，这个是我们所为您准备的第一个挑战项目，同时也是完成接下来挑战的必备条件之一。在进行这个挑战的时候你需要注意的是，武器的保留以及每个BOSS的最速战法！比如说第一关BOSS，在使用M将火力提升至最高之后，站在屏幕最左边开枪可以快速消灭第一个中心，消灭之后马上跳到第二个台阶处按住R键定住位置后向右斜下开枪，此时中心再次暴露，找准它向上移动的时机即可在中心移动最上面之前将其消灭，接下来就可以和一开始一样站在屏幕的最左边轻松地消灭第三个中心了！这就是一个很简单的BOSS速清的方法，使用M和C将火力提升到最大都可以达到这个效果，在3D关卡中，最为推荐玩家使用的武器就是C，是不是升级版都不重要，因为在3D关卡中，玩家可移动的场地比较小，地域狭窄，所以使用带用爆炸威力的C枪是再好不过的选择了。就在你跳跃随便开枪的时候无论

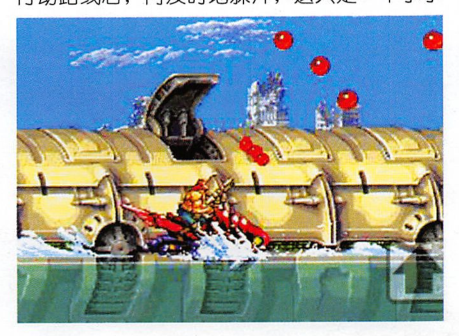


是敌兵还是一些机关甚至包括你将它们消灭才能通过的机关，不经意间你已经将它们全部干掉了。想要一名通过最为基础也是最常用的方法就是背版子，记下每关敌人出现的位置就可以顺利地达到通关的目的。

挑战2：默认武器通关！

挑战难度：★★★★★

如果你能够在一条命不死的情况下通过HARD难度，好了那么你就可以尝试我们接下来为你所准备的这个挑战了，这个挑战就是使用默认的武器通过HARD难度。在你经历了HARD难度下的种种折磨后，相信你已经能够完整地将HARD难度通过，是不是你已经记录下关卡中所有敌人出现的位置以及BOSS的速度Rush呢？使用默认武器通过HARD难度可不是一件容易的事情，毕竟在HARD一命通关的挑战里你还可以使用威力强大的武器，那么在这个挑战下你只能使用初始的武器。在这个挑战中，你需要用前面的经验来掌握关卡的路线，最为头痛的应该就是那些命硬的敌人，比如说在第8关的3D关卡里面，有一个场景是异形源源不断地出现，出现后它们会从天花板接近你，接着落到地面上后就开始向着你的这个方向移动，而且速度还很快，如果你的武器威力不行那么你只有掌握它们的行动路线后，再及时地躲开，这只是一个小小



的例子，在使用默认武器通关的过程中你遇到的难题将会更多。如果说前面的挑战让你记住了关卡，那么这个挑战就会让你记住敌人出现的位置和它们的行动路线。此外BOSS战也成为了一个难点，因为使用默认武器就不能达到快速通过的目的，所以BOSS就会将它们所有的招式都对你进行使用，你能躲开它们所有的招式吗？你能够完成我们所为你准备的挑战吗？那么就请你试一试这个挑战吧！

挑战3：不使用武器通关！

挑战难度：★★★★★★

这是关于魂斗罗的最终挑战，同时也是最有难度的挑战，它就是在不开枪的情况下通过所有关卡，当然BOSS战还是需要开枪的^_^！可能玩家们都看过由高手所演示的魂斗罗1and2一枪不开的极限通关，想必许多人在刚刚看到的时候都会惊讶不已，这就是反复练习的最终结果，即使是你也一样，不过我却目前没有尝试过这种练习，也并不知道这款魂斗罗4的内在条件可不可以让我们完成这个艰巨的任务！不过还是希望有条件的玩家尝试一下这种极限的挑战！



《掌机迷》开始面向广大读者再次召集游戏高手，我们需要你拿出自己的真正实力来接受我们的挑战！游戏相关的高手录像影像视频只要你敢投我们就敢收！《魂斗罗4》就是我们所要的影像第一步！如果你自认为能够完成我们所为你们准备的任意3个挑战之一，那么你就可以将你的录像投给我们！

录像录制的方法：需要配合目前最为流行的模拟器NO$GBA2.5C和屏幕录制软件《屏幕录制专家》或者其它录像设备共同配合完成，不过前提是你需要拥有一个性能强大的电脑才可以完成它，录制好后将它刻录成光盘发给我们！我们的地址是：北京安外邮局75号信箱“电子天下·掌机迷终极挑战栏目”收。我们期待着！



魔界村带来的挑战！

《魔界村》这个系列已经成为了众多玩家挑战的目标，从最早的初作开始，它的难度就已经达到了让人疯狂的状态，在街机版中你并不能够调整它的难度，你只能默默地按照电脑为你准备的难度来进行游戏，投入硬币，一次一次的死亡让你感觉到它的困难，想要练就一币通关的本事就需要不断地投入硬币来达成这个要求，在练习这个游戏的时候它会让你感觉到疯狂吗？《魔界村》就是因为它那蹩脚的跳跃、无限出现的敌人、像蜜蜂一样多的即死陷阱这一切的一切形成了它困难的原因！不过越难的游戏越有挑战它的的意义，自从《魔界村》开始从街机移植到家用机平台上之后，许多玩家就开始对其进行挑战，从最为普通的一命通关，一直延续到最速通关。掌机平台上的魔界村也是很多，比如说GBA版本的《超魔界村R》PSP版的《极·魔界村》以及2007年内推出的《极·魔界村改》而我们这次所要挑战的题目就是《极·魔界村改》，想必大家也看过掌机迷以前关于《极·魔界村改》的攻略和研究，作为一款ACT游戏来说它的难度并不亚于魂斗罗系列，甚至在难度方面还要高于它。《极·魔界村改》相比前作进行了6项改变！第一个改变就是游戏取消了前作带有RPG性质的收集要素，将游戏整个还原成为了纯ACT类。一些游戏中存在的道具不用进行收集，当你得到一个道具的时候就会将前面的道具替换掉。第二个改变是，取消了前作的中断魔杖设定，把一个完整的关卡分成两个部分，玩家如果没有到达系统默认的地点，那么你只能够从头开始。第三个改变，敌人配置相比前作做了稍微的调整，游戏总共分为两周目，在第一周目的时候敌人数量明显变少，而且位置进行了改变！不过有一点你可以放心，敌人仍然还是源源不断地出现在游戏中！改变四，盔甲的能力消失了，再也没有前作那样的保命设定，只要你在游戏中受到敌人的攻击或者是碰到了敌人，那么你就会直接进入短裤模式！改变五，收集要素也进行了修改，前作必须收集到33枚戒指才能够见到最终BOSS，现在不需要了，戒指的作用改成了增加续关的次数！收集3枚戒指就可以增加一次。改变六，魔法改成了蓄力释放，得到魔法之后将力量蓄满就可以释放出魔法，这样一来就会再次增加游戏的难度！

对于一个ACT老手来说，对于《极·魔界村改》的默认难度来说，想要将其通过也并不是一件困难的事情！但是当你进入2周目后你就会完全改变你的想法，首先敌人开始蜂拥而至，而且行动速度明显加快，其次地面上的石头上面也铺上了熊熊的火焰，踩上去之后你就会损失生命，所以以前靠踏着石头攻击敌人的战法也不得不搁置了，所以此游戏的2周目才是我们所要挑战的课题！

挑战1：一命2周目通关！

挑战难度：★★★★★★

一条命通过困难模式的二周目，这个一上来就是一个比较艰难的课题，想要一条命通过，就必须要做到快速的反映，没有一个良好的反映你是不可能完成这个挑战的，首先游戏在二周目的时候敌人会变得疯狂，那么每个关卡运



用哪种武器你就需要做出灵活的判断，虽然在魔界村中一些宝箱中的道具都是随机的，但是也有一些宝箱中的道具是固定的，它就是隐藏在各个角落中的蓝色宝箱，蓝色宝箱中所提供的武器一般都是一些紫色武器，威力又大速度又快，某些时候也会提供双重UP，增加武器的能力！这些宝箱位置固定，但是如果你要是死亡一次后再去打开的话，那么它里面的道具就会改变，这个改变是一种弱化！所以想要魔界村二周目通关隐藏宝箱的位置以及里面出现的道具是一定要记住的！其次就是记版子，这是必须要做的事情，《魔界村》中同样拥有每关BOSS的快速打法，这就需要紫色武器的配合，一些紫色武器如发射飞箭的弓就非常好用，虽然速度不是很快，但是距离和威力都是数一数二的，所以这个武器就一定要保留到BOSS战。在这个作品中一些地方确实想让人发疯，比如说2-2死之古城中，你就需要乘坐一个漂浮在空中的云，在它缓慢的移动下躲避敌人攻击的同时还要将它们一一消灭，敌人的速度不但很快，而且还会从你未知的地方出现，它们随时随地会出现在你的身边！



挑战2：默认武器2周目通关！

挑战难度：★★★★★★★

使用默认武器通过二周目。这个挑战更加具有难度，因为阿瑟本身使用的长矛，既没有小刀的速度快，又没有手雷圣水之类的攻击力高！只能算一款中庸武器！所以想要使用这个武器通关，最为头痛的就是体力颇高的BOSS，毕竟长矛攻击力不高所以打起BOSS来就非常费劲，所以想要通过必须要掌握每个BOSS的所有攻击方式以及躲避的方法，看来又需要进行一些非常艰苦的练习了。

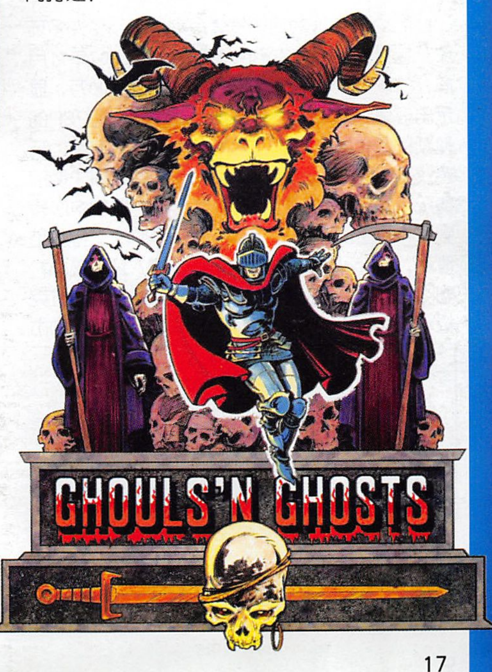
挑战3：最速通关！

挑战难度：★★★★★

最速通关挑战！这是《魔界村》系列的一个惯例，此系列游戏能够通过上下移动寻找躲避敌人的地点，从而达到快速通关的目的，本作中阿瑟上来就拥有2段跳跃，就能够利用跳跃躲避一些敌人，来加快进行关卡的速度，对付BOSS的时候仍然还是要用到前面挑战所准备的默认武器通关时候的技巧。除此之外在敌人出没的地区就需要掌握一些固定敌人出现的位置，一些不必要打到的宝箱就不要去碰触，同时也要灵活地运用宝箱的位置来到达一些平时不能去的地方，当你挑战完最速通关挑战的时候你就会真正地完美这款游戏。



《魔界村》的录像我们同样要进行征集，录制视频的方法可以使用新版PSP的视频输出功能在电视卡上进行录制，当然如果你没有支持逐行显示的设备那么就请用视频输出插件RemoteJoy4iRS，并且使用屏幕录制软件进行拍摄，与NDS版魂斗罗相同的是你同样需要拥有一个配置强大的双核电脑！掌上铁人系列还会有更新的挑战等候着大家，铁人——让我们共同打造！



DS圣诞特别版火热出炉 商战气息漫布西方市场

3007年11月20日，北美任天堂宣布将推出与《赛尔达传说 幻影沙漏》同时捆绑发售的DS Lite限定特别版。该主机为眩目的金色外壳，与三角力量的颜色相同。还有一版是与《任天狗》同捆发售的金属玫瑰限定版。

任天堂美国分部市场规划George Harrison说："我们推出的新同捆版是目前已经发售的受欢迎的游戏和主机搭配的版本，适合新玩家购买收藏。"由于目前新加入DS玩家行列的人越来越多，这种以老游戏搭配新款主机发售的经营方法将成为任天堂扩大自己软件和硬件销售的一个新途径。

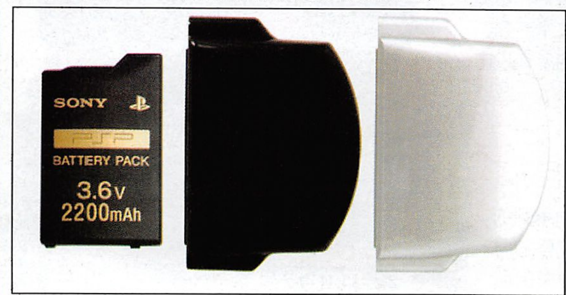


↑这就是与《赛尔达传说 幻影沙漏》捆绑发售的限定版主机，其特殊的颜色是吸引玩家购买的因素。

PSP推出新型电池盖 对应大容量电池周边

PSP-2000自9月份发售以来，吸引了许多玩家，包括拥有老型主机的人。截止到2007年11月底，PSP-2000在日本的销量已经超过100万，显示出很强劲的发展势头。玩家们利用新型PSP的视频输出功能，可以在电视上实现观看视频、玩游戏等功能，由此可见SCE在PS3市场前景未明的情况下，已经在近几个月来将游戏开发的中心转到了PSP上。各第三方厂商对于PSP的支持度也很高，从Square Enix的《最终幻想7 危机核心》到KONAMI的《寂静岭 起源》和《恶魔城德拉克拉X历代记》，PSP的发展有目共睹。在欧美的市场上，PSP的销售也显示出活力。美国SCE配合新主机发售的UMD套装和《星球大战》限定版在推广PSP主机的同时，又使该主机切合美国的流行文化，这也显示出美国市场部出身的SCE总裁平井一夫对于自己熟悉的这块大陆显示出的热情和寄予的希望。

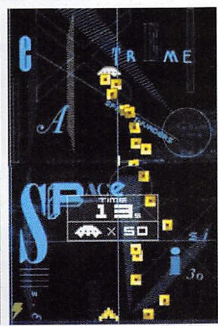
不过，仍然有玩家对于新的主机有所非议。在世界各地玩家的反映意见中，新形PSP的电池容量缩小是困扰很多玩家的问题。尽管新机器的节电性能不错，但是许多人依旧希望能够拥有更多电量的电池出现。实际上，旧款PSP的电池容量已经很大了。最近，SONY北美市场部经理John Koller在官方博客上宣布，将推出容量更大的电池扩展包。带有新型PSP专用电池盖的2200mAh的电池将在12月中旬在北美各地上市。每件电池套装有钢琴黑和冰银两种不同的盖子以供选择。这样的设计显然可以延长PSP主机的使用时间，但是对机器的外观会有所影响。如果你不介意自己的机器变成一头大一头小的话，倒是可以考虑购入一个。如果今后可以开发出大小与机器保持一致的电池，那对玩家来说将是一个更大的福音。当然了，这也依赖于科技的进一步发展。

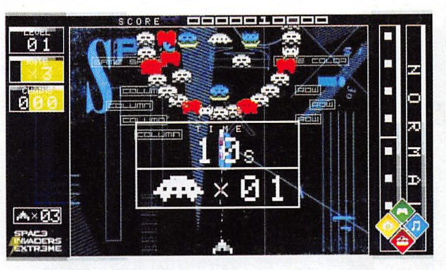


老树新花再谱华丽篇章，向未来的游戏风格进化！《太空侵略者 极限》新作在PSP、DS双平台登场！

株式会社TAITO想当年在街机上推出的引起全球玩家轰动的射击元祖之作《太空侵略者》系列，一直是各大主机移植的对象。自它诞生以来，在30年的时间里始终魅力不减。在任天堂的FC登场之前，“太空侵略者”就是电子游戏的代名词。从ATARI 2600到DS、PSP，都可以看到这款骨灰级游戏的身影。现在TAITO不甘心寂寞，在PSP和DS都已经有《太空侵略者》移植作之后，又决定推出该游戏的加强版，名字为《太空侵略者 极限》。该游戏预计将于2008年2月在DS和PSP双平台同时推出，价格均为5,040日元。DS版游戏还将对应周边“战斗控制器DS”。







↑这个游戏已经问世30周年，这次在DS与PSP上推出的全新制作的版本具有特殊的纪念意义。

《太空侵略者》系列自1978年起在世界各地的游戏机厅里出现，明年是它诞生30周年纪念。这部作品正是为了纪念该系列的30周岁生日而制作的。游戏的风格与许多移植版的简单画面不同，完全进化成那种未来式的华丽科幻风格，音乐和音效也大为提升。游戏音乐的节奏与战斗节奏十分配合，让玩家有一种伴随音乐玩游戏的感觉。DS版和PSP版在音乐、画面、敌人配置等方面都有一些不同，玩家们可以体会到不同的乐趣。游戏的新要素有很多，自机可以增强火力，还有各种挑战的模式。这个作品也是整个系列中画面和音乐效果最为华丽的，使人耳目一新。

Ubisoft在澳洲代理Square Enix游戏，DS软件打头阵 DQMJ正式在澳发售，勇者与恶龙在南国展开新的冒险

澳大利亚和新西兰的游戏市场始终比欧美日本慢上一拍，而且游戏的数量也比较少。Square Enix的作品，除了FF系列之外在当地鲜有发售。但是这样的情况在今后将会得到很大改善。Ubisoft将在澳洲全面代理Square Enix的游戏，《勇者斗恶龙怪兽篇Jokers》和《最终幻想水晶编年史 命运之轮》将由Ubisoft代理发行。目前这两个游戏在PAL地区（欧洲、大洋州）都已经发售了。

Square Enix美国分社的经理John Yamamoto说道：“我们将DQ系列介绍到欧洲，获得了巨大成功之后，我非常高兴能够将DQM Joker带给澳大利亚的玩家们，让他们在DS上享受游戏的乐趣。这是另外一种形式的勇者斗恶龙，会让玩家们沉浸在其中许多小时，人人都会喜欢的。而FFCC命运之轮是一个强调动作性的快节奏的游戏，如果你以前没有玩过FF系列的游戏，那么这个游戏将给你更多不同的乐趣。”

一直以来，澳大利亚、新西兰等地的游戏市场都有游戏推出晚、主机价格贵的缺点。在那里学习和工作的玩家们一直希望当地游戏的更新速度能够有所改善，能够及时地玩到更多好游戏。



任天堂官方推出掌机烧录卡？“DS Vision”08年初开放服务

众所周知，DS烧录卡是非官方外设，除了游戏之外，还可以运行各种自制软件。目前在日本，也有吃中国等地流入的烧录卡销售，M3、R4等免刷机免引导的卡带在日本也有一定的玩家购买。因为这些烧录卡宣称其功能只是测试游戏和开发自制软件，所以在版权意识分明的日本市场，这样的产品也有一席之地。大概是受这些非授权产品的启发，最近日本也出现了官方支持的“烧录卡”。当然了，这种烧录卡是不能拷贝运行DS游戏的。



株式会社am3宣布，该社将从2008年3月开始，进行DS主机相关出版、映像下载的事业。该服务的载体是被称作“DS Vision”的设备。作为am3的最大股东，日本最大的出版团体之一DNP印刷株式会社也将为此项活动投资。

“DS Vision”是通过因特网下载，利用Nintendo DS以及DS Lite作为终端，使玩家可以在上面浏览漫画、书籍、杂志等出版物，以及欣赏动画、电影、电视剧等映像、音乐作品。该设备采用专用的micro SD卡作为存储体，将micro SD插在DS游戏卡形状的卡上与DS主机连接。另外还配备该mini SD卡与PC连接的USB读卡器。从外形看，这种卡与市面上使用SLOT 1的烧录卡十分相似。该周边在开发的时候得到了任天堂的协助。

以前am3曾经在GBA平台上开发过播放动画影像的设备“Advance Movie”，后来该设备也对应micro SD载体。这次am3推出的DS官方烧录卡使用的是专用卡带、专用micro SD（512MB）以及USB读卡器，三件套装定于2008年1月上市，价格暂定为3,980日元。该套装的micro SD卡中，将含有已经写好的一些多媒体文件。

“DS Vision”对于著作权的保护采取了相应措施。专用的micro SD、PC下载软件与USB读卡器三者都对应密码。这就意味着一套烧录卡只能在一台PC上，使用同一个读卡器进行连接。一个人下载的内容不能随意复制给另外的人。

“DS Vision”使用的micro SD从512MB到2GB不等。2GB的SD卡可以装载400册书籍、200册漫画或者16部电影。该设备在DS上使用触笔进行操作，像小说等采用竖排文字的书本，还可以把DS竖起来进行浏览。目前作为展示品出现的小说有夏目漱石的《哥儿》（坊ちゃん），除了文字之外，还有读音。这种有声图书的设想将使许多玩家在阅读的时候还能够感受到不同的乐趣。美术欣赏的界面是卢浮宫的3D地图。玩家在虚拟的美术馆内部可以欣赏各种名画，还可以玩拼图等游戏。另外还有保存玩家自己提供的画像的“Photo Viewer”。玩家可以使用手机SD等普通的micro SD卡插到卡带上，用DS进行浏览，还可以用触笔在上面签字。

am3的下载服务，在明年开始的时候第一批将提供300部作品，到2010年，将有超过10,000部文学、美术作品可以使用该卡进行浏览。预计卡带与下载服务的收益在2008年达到20亿日元，到2010年，将突破100亿日元。这是根据目前DS硬件销售的情况进行的预算。顺便说一句，下载的费用将参照目前日本的手机下载业务的收费，最高不超过1,000日元。　在DS的普及量已经超过2,000万台（日本）的今天，玩家们使用记忆体进行软件下载并不是什么稀奇的事情。任天堂在很久以前就关注烧录卡的动态，这次支持am3推出官方烧录卡，对于非授权产品来说会有一定的影响。但是非官方烧录卡并不会因此而消失，这也是有众多理由的。





《雷顿教授》系列出货突破140万 新作《最后的时间旅行》情报发布



株式会社LEVEL 5于11月28日在东京品川召开了《雷顿教授与恶魔之箱》的发售纪念完成披露会。该游戏在11月29日正式发售。在完成披露会接近结束的时候，LEVEL 5代表取缔役社长日野晃博氏向媒体公布了《雷顿教授》系列第3弹的相关情报。新作的名称为《雷顿教授与最后的时间旅行》。与“时间旅行”相对应，这一作的主题是“解谜×时间穿越”。雷顿教授与路克将来到未来的伦敦，这使这个系列第一次带上了科幻的色彩。游戏中收录的谜题依旧由千叶大学的多湖辉教授担任监修工作。但是这次的游戏谜题全部是原创的，游戏的发售日期和价格目前未定。除了新作发表之外，《雷顿教授》系列还将实现漫画化。连载将在小学馆的《别册咕噜咕噜漫画》上开始。这是自8月29日发表的《雷顿教授》电影版之后，该系列向其他媒体进军的第2弹。



参加宣传活动的还有担任《雷顿教授》系列声优的大泉洋、堀北真希、大泽高雄和大后寿寿花。作为特别嘉宾，自称艺能界第一雷顿教授fans的真锅かをり担任了访谈的主持人。游戏的制作人和配音演员在披露会上还进行了脱口秀。主题歌的演唱者Salyu在现场进行了短暂的Live表演。日野氏在发布会上说：“本作的初回出货数大约是前作的5倍。全系列2部作品的总出货数达到了144万份。在今年年底，系列销售量将达到200万。”

DS复刻版《伊苏1》、《伊苏2》游戏制作顺利进行中 发售日确定为2008年2月28日，重新制作闪亮登场！

株式会社Inter Channel Boron宣布，Nintendo DS用动作RPG《伊苏DS》与《伊苏2 DS》的发售日已经确定，为2008年2月28日。两个游戏的价格都是5,040日元。是日本Falcom株式会社在FC和PC-E等平台推出的RPG《伊苏》与《伊苏2》的DS移植版。DS版并不是单纯的移植，而是根据DS主机的特征进行了改进，不但支持触摸笔操作，还有“挥剑”的动作以及“连击数”等新的要素追加。

在本游戏发售日决定的当天，该游戏的官方网站也同时开通。在网站上有游戏角色、剧情、系统等介绍。对这个游戏感兴趣的玩家可以直接登录该作的官网获得最新的情报。

《伊苏》系列是FC中后期动作RPG的代表性作品。在FC、PC-E版推出之后，又移植到多个不同的平台上。但是在FF、DQ等RPG大作的冲击下，这个系列的作品一度默默无闻。随着Falcom的《英雄传说》等游戏在不同主机平台上复兴，《伊苏》系列也重新焕发了青春。近年来，该游戏在PS2版和PC版曾经有多部作品移植。这次的DS版也会吸引很多玩家的。



PG视点

本栏目的开设，围绕着玩家们关心的话题进行讨论，也希望大家能够和我们一同关注。

传统操作与传统市场战略

任天堂自2004年以来，推出的掌机和家用机都以新颖的操作方式和不同于以往的游戏体验而获得玩家注意。无论是DS还是Wii的游戏，都以这样的内容作为宣传的注目点。人们在第一次玩到这些游戏的时候，都为这些以前没有尝试过的游戏操作方式惊讶不已。加上一大批对应主机的优秀软件，DS和Wii都在首发之后保持了良好的销售态势。单就DS来说，在2007年11月的时候仅日本的销量就突破2000万，全世界的DS玩家总数大约有6000万之多。广大的玩家群在给任天堂带来丰厚商业利益的同时，也让更多第三方软件商看到了掘金的机会。经过3年的发展，DS主机基本上已经形成了巨大的产、供、销一体化市场，不但在掌机领域成为执牛耳者，甚至在整个游戏市场都有着举足轻重的地位。在Wii发售之前，任天堂仅仅依靠DS就已经实现了10年来的市场逆转，并且创造了掌机引领业界主流的先例。

如今的DS上已经有近1800个游戏（包括各版本，截止到2007年12月初），其中许多游戏有对应触笔和麦克风的部分。以《瓦里奥制造》为例，玩家在玩的时候必须开动眼、口、手、脑，从中体会到游戏的乐趣，《应援团》则是大量使用触笔的例子。但是也有一些游戏是纯粹采用过去的操作方式，最明显的是新近移植的DQ4。整个游戏里面触笔和麦克风完全没有用途，所有的指令都是采用按键输入的。这和之前一年推出的《最终幻想3》有着很大区别。FF3是传统操作与触笔双对应，玩家可以用十字键操作角色移动，也可以用笔拖动。在战斗的时候可以使用触笔选择指令，也可以用十字键按键控制选择的光标。不同的玩家可以使用自己习惯的操作方式，既可以一笔打天下，也可以像过去一样老老实实地拿着玩。但是DQ和FF不同，和其他的游戏也不同。因为这个系列对于“保持传统”的要求太高了，所以就放弃了触笔操作的方式。另外在移植游戏的时候，加入一个新的操作方法就必须更改游戏的程序，只采用传统操作的话就可以省掉这些工作，对于移植游戏的人来说，既不用担心遭到“破坏游戏感”的恶评，又可以省时省力，何乐而不为呢。

大概是看到《赛尔达传说 幻影沙漏》中过分依赖触笔导致游戏操作受到影响的结果，Square-Enix在开发DQ系列的时候才不采用新的操作方式，这是可以理解的。而KONAMI的《魂斗罗4》在操作方面也是完全秉承了过去的风格，你玩到的《魂斗罗4》与以前几代没有什么区别，都是靠着一个开枪一个跳加上方向控制实现的，除了那个“希魔复活”一样的钩子之外。这也是《魂斗罗4》开发小组追求硬派感觉的要求。设想一下，如果你熟悉的魂斗罗变成完全靠触笔进行游戏，那你还玩得下去吗？



当今的DS游戏操作已经告别了刚出道时靠“触摸”这个概念吸引眼球的时代。而任天堂心目中的游戏市场，也绝对不只是依靠新操作开发出来的只有非主流玩家的市场。对于从FC时代过来的热心于传统游戏的人，DS更不能将他们拒绝在门外。所以我们在今天才看到了众多具有复古风格的传统操作的游戏。不管怎么说，传统的操作方式在游戏业发展了30年的今天，在玩家们心目中的地位依旧是不可撼动的。任天堂在收复失地之后，自然而然地将眼光放在了“传统市场夺还”这个长久以来期待实现的目标上。今后，我们还将看到更多传统操作的游戏，它的存在是有依据的。

纵观掌机业界风云变化
中国掌机游戏流行榜

10月16日~10月31日（人气统计）

NDS双周游戏热门榜TOP15

1 NEW 日版

最终幻想战略版A2：封穴的魔法书
●SQUARE ENIX ●S·RPG ●2007.10.25 ●人气指数：126658
FFTA2的OST已出，崎元教徒不容错过。

2 NEW 欧版

迪斯尼朋友
●Disney ●ACT ●2007.10.19 ●人气指数：92573
很遗憾，游戏当中没有SE的角色客串。

3 NEW 美版

恐怖病房
●Renegade Kid ●FPG ●2007.10.31 ●人气指数：86508
气氛营造得相当不错，近期值得一玩。

4 NEW 日版

实况足球DS GOALXGOAL!
●KONAMI ●SPG ●2007.10.25 ●人气指数：81065
英格兰欧锦赛出局，贝克汉姆流泪了。

5 NEW 日版

天元突破 红莲之眼
●KONAMI ●ACT ●2007.10.25 ●人气指数：72746
钻头才是男人的浪漫！你以为我是谁？

6 NEW 日版 **蛙男剧场DS**
●Compile Heart ●ETC ●2007.10.25 ●人气指数：70413
这不是那只妄图侵略蓝星的绿色军曹。

7 NEW 日版 **Code Geass 反叛的鲁路修**
●NBGI ●RPG ●2007.10.25 ●人气指数：69795
动画的第2季快出了，我去补完第1季。

8 NEW 日版 **地狱少女 朱韵**
●Compile Heart ●AVG ●2007.9.27 ●人气指数：64147
能登麻美子最高！能登麻美子超激萌！

9 NEW 美版 **恐龙战队**
●任天堂 ●ACT ●2007.11.5 ●人气指数：62667
那几种颜色怎么看起来像是鸟人战队。

10 NEW 日版 **迷宫创造者：魔法铲子与小小勇者**
●BLACK HORNS ●RPG ●2007.10.25 ●人气指数：61359
这游戏名字快赶上点评的标准字数了。

11 NEW 美版 **DS眼力训练**
●任天堂 ●ETC ●2007.10.15 ●人气指数：58921
嗯，美国人的眼睛也开始遭受摧残了。

12 NEW 日版 **赢家马主俱乐部**
●GENKI ●SLG ●2007.10.25 ●人气指数：55617
我想要说的是，在内地赌马是违法的。

13 NEW 美版 **华纳群星总动员：达菲鸭**
●Warner Bros ●ACT ●2007.10.9 ●人气指数：53718
达菲鸭是华纳的？我以为是迪斯尼的。

14 NEW 欧版 **Konami街机经典合集**
●KONAMI ●ETC ●2007.10.25 ●人气指数：49704
功夫、绿色兵团、魂斗罗，泪流满面。

15 NEW 美版 **托尼霍克极限滑板：练习场**
●Activision ●SPG ●2007.10.15 ●人气指数：45422
编辑部新来一名喜欢极限运动的同事。

PSP双周游戏热门榜TOP15

1 NEW 韩版

恶魔城X历代记
●KONAMI ●ACT ●2007.10.25 ●人气指数：139661
这段时间国内最流行的游戏就属它了。

2 NEW 美版


侠盗猎魔2
●ROCKSTAR ●ACT ●2007.10.31 ●人气指数：80124
美编姐姐说接受不了这种风格的游戏。

3 NEW 美版

蜘蛛侠3
●Activision ●ACT ●2007.4.27 ●人气指数：67094
电影的特效与剧情呈反比例函数关系。

4 NEW 美版

特警精英 自由目标
●Sierra ●STG ●2007.10.16 ●人气指数：63728
还好不是第一人称，否则我拒绝点评。

5 NEW 日版

约束之地－利维艾拉
●STING ●RPG ●2006.11.22 ●人气指数：38023
去年的游戏上榜，魅力由此可见一斑。

6 NEW 欧版 **极品醉车2激情之夜**
●Juice Games ●RAC ●2007.9.25 ●人气指数：31311
没有误看成是极品飞车的同学请举手。

7 NEW 美版 **魔界战记 携带版**
●日本一 ●S·RPG ●2007.11.29 ●人气指数：24806
史上最凶系列登陆PSP的第二款作品。

8 NEW 美版 **恶魔城X历代记**
●KONAMI ●ACT ●2007.10.23 ●人气指数：23967
晕，有没有搞错，为什么又是恶魔城？

9 NEW 欧版 **特警精英 自由目标**
●Sierra ●STG ●2007.11.26 ●人气指数：22225
晕，有没有搞错，怎么又是特警精英？

10 NEW 美版 **世嘉拉力·进化**
●SEGA ●RAC ●2007.10.9 ●人气指数：21605
比起世嘉拉力我个人更推崇梦游美国。

11 NEW 欧版 **死人头弗瑞德**
●D3 PUBLISHER ●ACT ●2007.11.23 ●人气指数：21565
好吧，我也接受不了这种风格的游戏。

12 NEW 日版 **冬季恋歌 携带版**
●PROTOTYPE ●AVG ●2007.8.16 ●人气指数：18579
注意，这绝对不是同名韩剧的游戏版。

13 NEW 美版 **模拟人生2 生存游戏**
●EA ●SLG ●2007.11.6 ●人气指数：16662
总觉得这个系列移植后就失去了原味。

14 NEW 欧版 **模拟乐园惊奇世界2 云霄飞车**
●LucasArts ●SLG ●2007.10.9 ●人气指数：15761
我的梦想是开一个不要门票的游乐园。

15 NEW 日版 **练习曲序章·动摇的心情 携带版**
●TAKUYO ●AVG ●2007.6.28 ●人气指数：15408
从来没听过这个游戏，暂时不予置评。

本期的排行榜有比较大的变化。首先就是在版式上做出了很大的调整，取消了对国内来说意义不大的销量数字统计，改而以人气指数代替，该数据来源于万宇在线网站的“中国掌机流行榜”。万宇在线是国内领先的游戏资讯网站，游戏图鉴是万宇的招牌产品，是中国规模较大、内容齐备、资料详尽、检索便利的掌机游戏资料索引库。网站地址为：http://tvgame.92wy.com/

奸商专栏



既然是奸商，总要保持点神秘，所以照片就免了。以后这里会不断爆料！

今天你买PSP了吗？（一）

也不知道从什么时候开始，PSP俨然成为了国内JS的主力销售产品。且不论各大游戏店柜台、窗口上摆满的各种颜色的PSP包装盒，就连许多数码产品的专卖也开始做起了PSP及其周边的副业。美其名曰的SONY专卖店，竟然也可以大张旗鼓地卖起纯水货的PSP来。之所以大家敢这么干，除了国情特殊外，PSP的特殊魅力也着实是吸引了许多从前并不太了解游戏的人，大量LU的介入，使关注于PSP的消费者们一下变得复杂了许多。

PSP购买者们五花八门的问题：

例子1——

“你家PSP是SONY牌的吗？”

每次遇到这样的顾客，真的都有一种想抽人的冲动。当然，仅仅是冲动而已，如果真那么干的话说不定会被反抽（笑）。如果以普通人的角度来看，这个愚蠢的问题似乎并不是太出格。但如果是熟悉游戏圈的玩家的话，难免会被寒出一身的冷汗……我的建议是：大家选购产品时遇到自己不熟悉的领域很正常，但是连基本常识都搞不懂的话就想买这不是太盲目了呢？如果我是真的JS的话，遇到这样的人一定会“狠狠”地宰他一笔，所以说，大家要引以为戒哦！（再笑）

例子2——

顾客：“你家黑色新P多少钱？”

JS：“1420……”

顾客：“哇！好贵！我看蓝色好像更好看一些，我还是要蓝色吧。”

JS：“那个……蓝色要贵一些，1450……”

顾客：“不是吧！不同颜色价钱还不一样，你骗我傻是吧！真是JS！”

JS：“……”

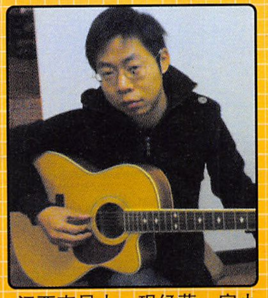
这样的客人绝对不在少数，而且几乎每天都会遇到，区别只在于反应的激烈程度而已。一些顾客对于PSP不同颜色价格还有区别这一点上很是不理解。而作为JS的我却对于大家不理解PSP价格因颜色而不同这一点感到更加的不理解。（好饶口）还是那句话，大家在选购产品时，多少要对东西的基本常识有些了解，否则等待的只能是被宰。如果说您不知道蓝、粉、紫三种颜色只有日版机才有，并且日版主机的官方售价就要贵一些的话，这还是能够理解的。况且，如今港、日版主机的价格差已经不是影响目前国内PSP价格的主要因素。关键在于，您应该搞清楚，PSP在国内是水货！水货等于什么？水货就等于东西的货源和价格是掌握在少部分“走私者”的手中们的。目前因为港版机很少能够流入国内（港版机缺货的说法有很多，具体不详），所以目前国内流行的新版PSP几乎全是日版机。虽然在日本国内不同颜色的主机价格是相同的，但是因为供需不同的关系，现在不同颜色间还是有几十块钱的差价的，这是很正常的现象。而也正是因为没有港版机的货源，目前主销的日版新P价格才会比几个月前贵了近100块钱。这都是正常的现象。



后记：JS也是人，JS之所以要做JS也为了养家糊口、混口饭吃。很多人鄙视JS，因为JS赚了他们的钱。JS赚钱难道有错吗？JS花钱租“门脸店”、“柜台”做生意也不是想要“为人民服务”。其实大家将心比心地考虑下就应该很容易的理解。JS只要别太贪；只要保证东西的质量；只要别以次充好；只要别价格离谱，做到问心无愧就好了！其实游戏圈里的JS多半是玩家，JS也懂得大家的心情，如果可能的话，真的希望能够成为每个真心喜爱游戏的人的好朋友。

（“JS专栏”将在以后的杂志中陆续为大家揭开游戏商场中神秘好玩的事情！）

11月冰火两重　圣诞旺季来袭



江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得蛮滋润的。

过去的11月份真是有点像月球的温差（形容词），上半个月市场火得让人热血沸腾，感觉照这么火下去离开宝马不远了；下半个月又突然冷到冰点，令人不得不担心是否还吃得起猪肉，冰火两重天的滋味实在是有些不好受啊。闲暇之余和全国其它城市的同行们交流，发现除了个别城市以外，似乎市场都不太景气，就拿笔者所在的市场来说，刚刚过去的那个周末甚至连开张都很困难，更别说是卖主机了，平时连续吃几个鸭蛋也不算什么稀奇事。一度令人萌生退意，但又无处可去，想想马上就是年底旺季了，无可奈何也只能将就熬着过日子。期间一相熟玩家调侃说在中国卖电玩能混个饭吃就不错了，这话并非没有道理，大钱都让那些源头水货商给赚了，我们这些做零售的别要说发财，想奔个小康都不容易。发了这么多牢骚，没赚到钱是其一，其二是这半个月市场行情方面也是一潭死水，说实话真不知道向读者大人们汇报些什么好，无料可爆啊，本期只能随意侃侃，在这先给诸位道个不是了。

正如之前所说，PSP方面的行情几乎没怎么变动过，还是维持老样子不变，或许水货商也知道最近国内市场都不怎么景气，这个时候管你是涨价还是怎么样零售商也不会搭理你。不过可以肯定水货商绝对不是慈善家，今年国庆节的时候他们是怎么趁火打劫黑吃黑还历历在目，元旦马上要到了，接着就是传统的春节，不涨价那才叫爆炸新闻了。记忆棒方面倒是快半年没怎么发过疯了，随着4G棒的普及，山寨厂的出价越报越低，不夸张地说已经是白菜价了。也许是做这个的厂家比以前多了，厂家之间也存在竞争，单方面提价似乎是不太现实的事，除非是原料芯片涨价，否则随季节浮动是没多大可能，国庆节期间主机都涨上天了，也没见记忆棒顺路搭一双筷子；所以总的来说，现在购买一套主机的费用是比以前要低，因为记忆棒越来越便宜了。另外，SONY的8G记忆棒面市已经很久了，而且据批发商所说8G组棒也曾经出过，但在市面上始终没有见到8G组棒的踪影，不知何故，可能是原材料方面的问题吧。炒作大王PSP都消沉了，向来就很稳定的DS就更无话可说了，主机还是那些主机，价格还是那些价格，神游最近一丁点料都没爆，惟独就是DSL电视接受器于11月20日正式发售了。据说这款新贵周边在接受网络预订的时候就挺火爆，销量应该不差，功能也挺全面，就是貌似跟咱们没多大关系，除非你在日本，我想如果神游能够引进到国内的话，倒是个不错的项目。



不介意的话，本期最后聊点家用机方面的话题。近来吉他英雄这款游戏貌似挺火的，据说在美国都引发了一股学习电吉他的热潮，把培训班的老师都乐坏了，突然来了那么多学员，一打听都是吉他英雄的玩家。这或许是个正面教材，就好比国内也有不少人是玩了三国志才迷上了《三国演义》，包括笔者最后还真的去买了一本小说回来研究。自吉他英雄在国内兴起之后，不少卖店看准了商机开始销售配套的吉他控制器，这套东西价格可不菲，人民币八百多块。笔者最近一段时间都在迷吉他（真吉他），木的电的都有接触，对行情还算略知一二，据我所知这个价钱完全可以购买一把原装行货SQ加洲系列电吉他，如果你有这个钱买游戏机的周边塑料玩具，还真是不如直接买把真琴；而且懂吉他的人都知道，电琴通常是弹solo，真正用到最多的品位是中偏低，据我观察那把控制器的键位都放在偏上的品位，明显是木吉他弹唱中最常用的，和电琴完全相背。当然了，我是站在真吉他爱好者的角度来考虑的，诸位不必较真，只当看个笑话就罢了。不过，吉他控制器不值那个价可不是笑话，别头脑发热就对了。

一瞬间的决定导致胜败的对战型卡牌游戏在NDS上登场了！

高速カードバトル カードヒーロー

NDS	任天堂	预定12月
	CAG	1人/4800日元
高速卡片对战 卡片英雄		容量未定

深受卡牌战略游戏初心者的高度好评，继《交换&对战卡牌英雄》之后的新作卡牌游戏，玩家在牌场上组合怪兽卡牌和魔法卡牌进行对战。本次将主要介绍被称作“高速战斗”的对战系统。

目标为全国第一的主人公们！

以卡牌游戏“卡牌英雄”全国大赛夺冠为目标的悟和朋友们，现在向大家介绍一下他们的性格和外貌。



悟：公立门广中学的二年级学生。受到儿时玩伴晴香的诱惑参加卡牌游戏“卡牌英雄”。

晴香：悟儿时玩伴的开朗活泼的少女。健康而且有活力，不断地劝诱悟。

一条前辈：悟和晴香的学校前辈。详细地教给主人公们关于卡牌英雄的基本操作。

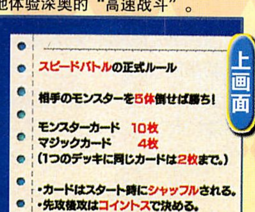
驱使卡牌怪兽进行战斗

←↓玩家在战斗中使用怪兽卡牌召唤怪兽，与以往卡牌游戏不同的是和对手可以各召唤出两只怪兽。



←↓在故事中学习游戏规则，简单地体验深奥的“高速战斗”。

向一条前辈请教比赛的方式





在短时间内享受激烈的对战，游戏规则极限“瘦身”！并且本作的战斗形式被称为“高速对战”，对战中分为自阵和敌阵，自阵和敌阵又分为前卫和后卫，牌场被分为四行。玩家在自阵中使用怪兽卡牌可以召唤两只怪兽，战斗采用回合制。现在向大家详细介绍一下胜利条件以及战斗要点。

组合不同卡牌打造唯一套牌



↑收录了怪兽卡牌和魔法卡牌超过百种以上。



↑用3D手法表现的战斗画面。

战斗要点 活用怪兽的特性

有可以攻击离自己稍远敌人的怪兽,要考虑到诸如此类的特征选择怪兽的站位。



怪兽的特性有多种多样！

←这种鸟可以攻击自己面前两格处的敌人。

玩家可在战场上和对手面对面地较量

本作中除了这次介绍的高速战斗系统之外还有什么其他的呢,现在放出比高速战斗牌场更广阔,放置怪兽更多的战斗画面照片。虽然具体情况还不清楚,但相信一定是更加深奥的战略对战形式。

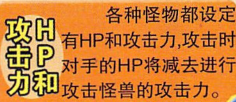


向上级者进行挑战吧

←牌场上站着的是玩家吗？在前作中也有相似的对战形式。

牌场画面介绍





HP和攻击力 各种怪物都设定有HP和攻击力,攻击时对手的HP将减去进行攻击怪兽的攻击力。



怪兽 召唤两只怪兽放在前卫和后卫这两个位置上。顺便说一下，当怪物的HP降至“0”时就被消灭变成魔法石。

魔法石槽 魔法石是使用魔法卡牌的必要资源，自己的怪兽被打倒一只就会增加一块魔法石，魔法石槽显示现在玩家所拥有的魔法石数量。

手牌 手牌由怪兽卡牌十枚和魔法卡牌四枚组合而成，手牌区将会优先表示四张魔法卡牌和现在可以召唤的怪兽卡牌。

为何称作高速战斗系统



战斗要点 怪兽卡片升级方法

自己的怪兽打倒敌人怪兽时使用魔法石升级，升级后就能够获得新的被动技能或者特殊攻击，HP也会回满。







让怪兽成长吧

↑使用魔法石的怪兽升级时上画面有升级特写动画。

→有些怪兽在升级之后会学会新的特殊攻击,但是大部分特殊攻击需要消耗魔法石。

胜利条件 击破五只怪兽获得胜利



←在短时间内结束战斗，享受击败对手的快感。

容易上手的简单规则

高速对战的胜利条件是令敌人积满六个魔法石。战斗一开始时每人拥有一块魔法石,所以击败敌人五只怪兽就可以获得胜利。顺便提一下,使用魔法卡牌消费掉的魔法石会在下一个回合补满,再次补充的魔法石是不能消费掉的。

↓有些怪兽在后卫也可以攻击到对手前卫,所以说怪物的码放导致胜负的关键一点也不为过。

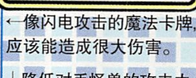




战斗要点 合理运用魔法进行逆转

魔法卡牌可以给予对手的怪兽战斗伤害，也可以降低对手怪兽的攻击力等，有各种各样种类的魔法卡牌。还有，使用魔法卡牌需要消耗魔法石，越强力的魔法需要消耗的魔法石数量越多，何种魔法卡牌在何种情况使用能够扭转局面成为影响卡牌对战胜负的关键。





←像闪电攻击的魔法卡牌,应该能造成很大伤害。

↓降低对手怪兽的攻击力,让对手眼睁睁地看你躲开他的进攻。





魔法决定对战胜负

↑使用魔法卡牌援助怪兽,使自己的怪兽更强大。



简单明了的游戏规则 多彩的卡片



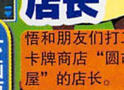
熟悉的卡牌商店"圆胡子屋"登场

GBA版的《交换&对战卡牌英雄》中熟悉的卡牌商店"圆胡子屋"在本作中也会登场。除了卡牌的贩卖还会教授玩家对战的规则。



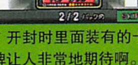
店长

悟和朋友们打工的卡牌商店"圆胡子屋"的店长。





←从多个卡牌补充包中选择自己想要的。





↑开封时里面装有的卡牌让人非常地期待啊。

点击撕开包装

卡牌对战的主要角色是怪兽卡牌，然而为了使卡牌对战的变化更加丰富加入了魔法卡牌。使用这些卡牌组合属于自己的个性套牌正是本作的妙处。在这里给大家介绍这百种以上的卡牌中的一部分。

卡牌对战的主角
怪兽卡牌

怪兽卡牌的站位分为前卫和后卫，前卫的怪兽擅长直接攻击并且拥有高HP，后卫的怪兽应该擅长远程攻击。





前卫 铁拳虎

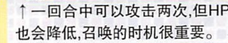
→HP高是它的特征，当它到达三级时可以学得超强威力的秘密攻击"虎星拳"。





←当怪海狮站在前卫的时候，对手前卫没有怪兽那么就可直接攻击对手后卫的怪兽。

前卫 怪海狮





前卫 陀螺战士

熟练掌握怪兽卡牌的使用方法。

↑一回合中可以攻击两次，但HP也会降低，召唤的时机很重要。

增加战略方案
魔法卡牌

魔法卡牌有各种各样的效果，例如给对手怪兽造成伤害，或者恢复己方怪兽的HP等，通常有很多对战斗有利的效果，但是这些魔法卡牌中也包含令怪兽级别上升或者下降的赌博型魔法卡牌。灵活运用各种各样的魔法卡牌，打造出一套属于自己的战略方案套牌。

↓使用魔法卡牌降低目标对手怪兽的级别，选择高级别的对手怪兽使用。





恶魔之舞



改变级别



↑随机把目标怪兽的级别上升一级或者下降一级，赌博性很高的魔法卡牌。

PSP	CAPCOM	2008年3月13日
	ACT	1-4人/价格未定
怪物猎人P2ndG		容量未定



本作是冠以G为名字加强版作品，并非完全新作，而是在前作的基础上增加了诸多要素。初代曾经出过类似的加强版，在本次作品中，增加了新的任务难度、新怪物、新地图以及其他新要素。

G级任务解禁

G级任务委托人

本作任务共分为4个种类：村长任务、下位任务、上位任务、G级任务。G级任务是本次新加入的，里面怪物是非常强的，当然，得到的素材也都是非常高级的，也非常适合老猎手们挑战。

G级任务是磨练技术的场所

↑这次G级的任务是在最右边的少女处接受。

G级任务在等待着各位猎人

村长上位任务

本作中在村长难度也增加了上位任务，负责上位任务接受的是在村长身后的一只白猫。

↓在村长身后的白猫，它会给我们带来什么上位任务呢？

新任务的内容是什么？

↑村长上位任务和村任务一样都是只能单人进行，但难度低。

新增加的村长任务

新增要素 新难度任务的增加

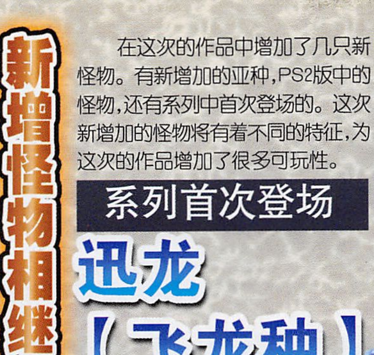
本作中无论是村长还是集会所，都增加了新的任务。新增加的G级难度是比上位难度还要难的。因为前作上位任务不算难，这次增加的G级难度正好弥补了这一点，里面的怪物都非常强大，无论是单人玩还是多人玩都是非常刺激的。除了集会所，这次在村长难度也增加了上位难度的任务，让很多想绕过村任务直接挑战集会所上位任务的玩家对村任务再次关注。这次的村上位任务和集会所上位的难度还是无法相比，不过相当于一个到集会所上位的过渡了。

存档相关 关于前作存档的继承方式

前作存档将完全继承到本作中，但一些和系统不合适的将会因为整合性而进行取舍。这次继承仍然不可以改名字，但可以进行性别更改。性别更改后，相应的男女装备将会进行转换，这次的继承也包括素材和钱的继承。



新增怪物相继袭来



在这次的作品中增加了几只新怪物。有新增加的亚种，PS2版中的怪物，还有系列中首次登场的。这次新增加的怪物将有着不同的特征，为这次的作品增加了很多可玩性。

系列首次登场

迅龙【飞龙种】

隐藏在森林的深处
行动十分迅速敏捷

潜藏在暗处，无声无息捕获猎物的飞龙。拥有野兽一样的脸，强韧的四肢，以及鞭一样的尾巴。



目前已经公开的迅龙行动方式

关于迅龙

新怪物是十分狡猾的

迅龙从身体外形上看似像轰龙，但实际上并不是轰龙的亚种。迅龙在攻击方式和行动方式上和一般的飞龙种有很大的区别，是飞龙种中少有的以灵活的方式行动的，而且迅龙是是很狡猾的，是可以和老玩家较量一番的怪物。



系列首次登场

盾蟹亚种【甲克种】

盾蟹身后背着是一角龙的头骨，这次登场的盾蟹亚种，身后背着双角龙的头骨。除了这一点，身体的颜色也从原来的红色变成了紫色。

古塔中的超大怪物
浮岳龙再度登场



浮岳龙【古龙种】

↓和盾蟹一样的倒退冲撞攻击，不知道还有什么其他攻击方式。



↓从地下钻出攻击也是盾蟹的经典招式。



在《MHP2》的基础上，本作增加了一些新场景，其中网络版中的场景“树海”在这次也登场了。除此之外，在《MHP》中的旧地图在本次也有收录，各位老玩家一定会觉得非常怀念吧。



树海是迅龙的栖息地？



地图场景大幅增加



生长巨大树木的丛林

新场景 树海

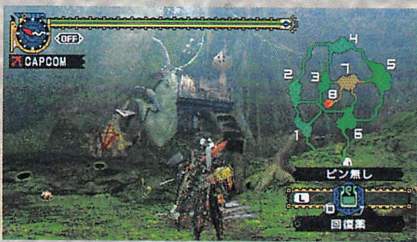


←巨大的湖边，在这里可以进行钓鱼、捉虫等采集工作。



←丛林内的采集点也十分丰富可以采集植物素材。

树海中生长着各种巨大的树木，充满了浓郁的原始气息，场景也非常开阔，迅龙的栖息地大概就在这里。



↑这里大概就是猫的总部了吧，被黑猫偷的东西都是可以从这里找回来的。



和你一起出去狩猎



↑躲在蘑菇中狩猎的奇面族，看来树海也是奇面族和兽人的栖息地。



狩猎的好伙伴





随从猫登场

NEW! 斩味槽升级发生了新的变化

斩味槽散发出诡异的光芒



↑本作中新增加了紫色斩味槽，比之前白色更上一级。

狩猎的好伙伴 和你一起出去狩猎 随从猫登场

单人游戏的时候(多人不可)，可以带上一只猫一起行动。这只猫可以帮你攻击敌人，可以帮你进行采集。猫有各种各样的性格，根据性格的不同，行动方式上也有很大的区别。

活跃在采集和狩猎中

并肩作战 同甘共苦

↑→在采集点附近会按照自己的意思收集物品。还可以使用爆弹和笛来援助猎人。

但是要怎么雇这个家伙？



↓随从猫无论到哪里都会一直跟着你。

猫的性格都不相同

→根据性格不同，随从猫的行动方式也会不同。

直击访谈 新的单人生活开始

大家：终于有新系统了

辻本：确实如此。以前的猫只能在小的方面来帮助玩家，这次我们决定让猫们也更加实际地加入到狩猎活动中。玩家可以在任务中带着一只猫。

大家：这些猫真是太可爱了。

辻本：虽然外表很可爱，但是实用性更加重要。这个系统可以说是在“模拟多人游戏”。虽然是单人游戏，但是怪物的目标就不止一个了。所以任务中可能会出现怪物以猫为目标，而玩家却可以在背后放心地攻击这样的情况。玩家可以体验到好像两个人一起执行任务的感觉，我们设定这个系统还有一个目的，就是帮助无法一个人完成任务的玩家。

大家：每只猫都有不同的个性吗？

一濑：是的。这些猫们就像人一样，有胆小的，有喜欢殴打小型怪物的，多种多样。由于个性多种多样，所以玩家还是尽量多更换并带着它们多多走走，以便增加感情(笑)。不仅如此，随行猫还可以在猫厨房中进行训练。

即将发售！

发售前彻底解除《传说》系列粉丝的疑问的采访！！



主人公鲁卡和他信任的伙伴们

鲁卡·米尔达
在王都雷古奴姆长大的少年。虽然成绩优秀但是性格有些内向，有一天发现自己拥有一种特殊能力。

伊莉亚·阿妮米
追寻谜之团从某个村庄逃出来的少女。性格上有些急躁，但其实并不坏，是很正直的人。

斯巴达·贝鲁佛尔玛
在王都雷古奴姆长大，名门贵族的青年，和家族不和产生争执。

里卡尔多·索鲁达托
多次从战场死里逃生，厉害的狙击手，似乎开始是以敌人的身份出现在鲁卡他们面前的。



赫尔玛娜·拉尔墨
在世界大战中丧失双亲，成为孤儿的13岁少女，王都雷古奴姆的街头流浪儿，会照顾与自己同样遭遇的孩子。

安修·瑟雷娜
在某个教会工作的修女，拥有能治愈伤口的能力，所以被称作“圣女”。



空太
总是跟在伊莉亚身边一起旅行的谜之动物。口头语是“但是”，总说个没完没了。

谜之人物 阿斯拉

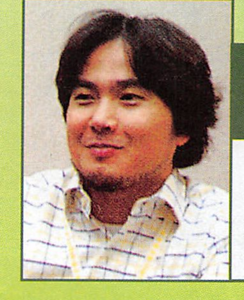
游戏宣传画使用的插图中除了鲁卡和他的朋友们外，还有一位谜之人物“阿斯拉”的侧面像。阿斯拉还在游戏的开场动画中登场了，阿斯拉到底是谁？跟鲁卡他们有什么关系？这一切都还是一个谜。

Tales of Innocence

テイルズ オブ イノセンス

NDS	BANDAI	12月6日
	RPG	1-3人/6090日元
纯真传说		容量未知

在全体《传说》系列粉丝的期待下，终于即将迎来《纯真传说》的发售日了，本刊依然没有放过《传说》系列的制作担当人马场英雄先生，现在我们会代替玩家关于游戏剧情和系统再次采访马场先生。



制作担当人 马场英雄

这是本刊第二次登载《纯真传说》游戏介绍，马场英雄先生在这次采访中表示本作将聚集《传说》系列的所有优点。

剧情 发现自己拥有超能力的冒险旅途

拥有超能力的人被称为异能者，在王都雷古奴姆出现引来了市民的恐慌，于是颁布了被称为“异能者捕缚适应法”的法律。于是开始抓捕那些异能者，在这些人中主人公鲁卡也发现了自己异能……

本作的剧情就是从鲁卡遇到伊莉亚开始的，之后根据剧情会遇到更多个性不同的异能者，相信一定会给大家带来刺激的大冒险。

左右隐藏剧情的好感度

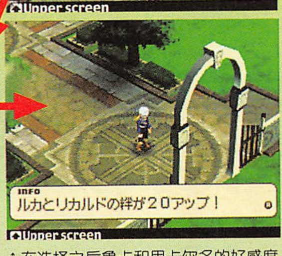
和队伍中的伙伴设定有好感度的数值属性，这个数值的升降与战斗中的行动和各种事件选择有关，想要看到特别剧情就要提升特定人物的好感度。







↑和里卡尔多对话发生选择，在这里应该选择什么呢？



↑在选择之后鲁卡和里卡尔多的好感度上升了。



马场英雄 关于游戏剧情

本作的题目能够改变你的人生！？

——请告诉我们本作为何取这个名字？

马场：《传说》系列的目标就是让不同种族的人物“共存”，但是该如何让这些没有共同点的人在一起“共存”呢，这就需要考虑剧情的发展了，然而叫《纯真传说》和“共存”这个目标关系并不大，应该说和游戏里面的人物剧情的关系更大一些吧，BANDAI总制作人吉积信先生也曾说过“这是一部可以改变你的人生观和世界观的作品。”所以粉丝们都很期待这部作品。玩《纯真传说》的人要把自己融入到游戏中，在这些冒险中第一次体验到“父母是这样深爱着我的”。本作就是为了让玩家知道这些而制作的。

——就是说冒险的开头会有鲁卡和父亲对话的场面了？那么对后面剧情的发展有什么影响？

马场：当然有了，游戏通过鲁卡的想法、做法、对待父母的态度、冒险等导致结局是不一样的。玩家们会经过各种尝试之后发出“啊，变成这样了”的感叹。各个人物都隐藏着不同的成长方向，鲁卡在王都雷古奴姆长大，就是所谓的“井中之蛙”，没见过什么大世面，一点一点地积累经验，体验酸甜苦辣，让他感到“原来自己是这样幸福地活着”。

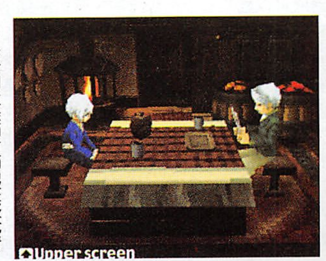
隐藏剧情好感度的上升方法

——本作中剧情和各种属性都与伙伴们有关，有没有什么根据游戏内容看不到的属性呢？

马场：确实有看不到的属性存在，可以称作是和伙伴们的好感度吧，各种战斗或者事件都会导致人物之间的关系。比如说赫尔玛娜在危机关头里卡尔多援助她打倒敌人，那么两人之间的好感度就会上升，或者某人受伤的时候帮助他恢复两人间的好感度也会上升。

——就是说如果想看更多隐藏的剧情就要考虑怎样游戏才能增加好感度对吗？

马场：是的，如果想看特定人物的隐藏剧情就要以提升他的好感度为目标努力。



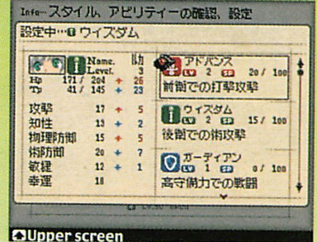
↑鲁卡和父亲面对面地在谈论着什么。这是游戏初期的第一个动画场面。

系统 关于人物育成的各种新要素

本作有《传说》系列中从没出现过的新系统，新系统是基于系列深受好评的旧系统之上开发的，现在就让我们为大家介绍一下这些新要素。

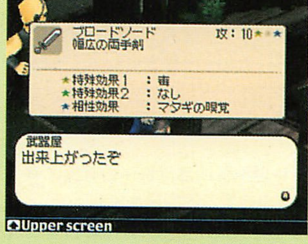
决定人物特性的 STYLE

各个人物可以设定不同的特性，玩家可以让游戏人物按照自己的喜好成长，还有可以学会各种不同的技能。



↑有擅长物理攻击，擅长魔法攻击的天赋等。

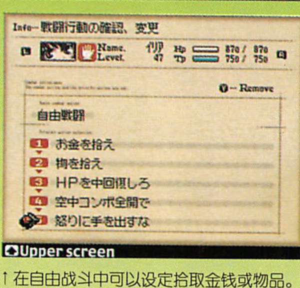
经过强化的武器 个性化武器



使用从各处得到的素材在武器屋进行合成，可以制作出拥有各种各样效果的武器，研究如何制作出强力效果的武器吧。

决定战斗中的行动 作战

可以决定玩家不控制的人物的优先行动，可以设定的非常细致，在准备界面中进行这些设定。对应各种不同的战役选择不同的优先行动。



↑在自由战斗中可以设定拾取金钱或物品。

在工会可以给人物加点

在小镇的工会可以接受任务，完成任务就可以得到道具或者金钱的奖励。除了任务还可以得到工会点数，用这些点数可以提升可接受的任务级别，难度越高的任务得到的奖金越多，道具的珍惜度越高，估计打造强力的武器素材也可从中取得。



→接受任务后随机生成的迷宫，当然得到的道具也是随机的。



马场英雄 关于游戏系统

不同玩法造成高自由度的人物成长

——用STYLE系统令游戏人物按照自己的喜好成长，到底可以成长到什么程度呢？可以把辅助职业养育成战斗职业吗？

马场：关于人物的养成自由度真的非常高，虽然游戏初期设定有战斗职业和辅助职业，但是玩家可以把辅助职业养育成冲在前线的战斗职业。这些都配有相应的技能，所以玩家有可能把开始是辅助职业养育成比开始是战斗职业还要强悍的战斗职业。而且在本作中玩家可以详细设定战斗中自己不操纵人物的优先动作，在作战中还追加了一些新东西，这些暂时不能说，算是个小秘密吧，工会是个很重要的地方哦（笑）。玩家还能养育出“财迷”的游戏人物，当敌人倒下掉出金钱的时候就会冲上去拾取。根据这些设定真的是自由度太高了。

——那么您有没有推荐给玩家的育成方法吗？

马场：没有特别推荐的，用自己的玩法，培育出自己最好的队伍，我们推荐的也只是我们个人的看法，重要的是每一位玩家自己的玩法。



→战斗职业的赫尔玛娜在后排使用辅助魔法！玩家尽情按照自己的喜好培育游戏人物吧！

战斗 用操作性极高的DS-LMBS讨伐敌人

系列中熟悉的动作性极高的战斗依然健在，用3D手法表现的战场，自由地驰骋和砍杀敌人。先把敌人打到空中，然后再把他打下来，享受那种战场上强大力量的快感吧。



→战斗中按"L"键随时都可以改变操控的人物。当然不操控就会按照玩家当初设置的优先行动进行攻击。

马场英雄 关于战斗系统

战斗中的觉醒和异能力的关系

——觉醒和发动异能力有什么关系吗？

马场：看起来战斗中觉醒和发动异能力没有什么明显的关系，其实这是不正确的，当然这也还是一个秘密。

——觉醒需要怒气值，如果没有注意积攒怒气值，就不容易觉醒吧？

马场：怒气值的积攒方法就像玩家的天赋一样，我认为觉醒并不难，煞费苦心加入的这个系统，希望大家尽情地享受吧，并没有想象中那么难。

人物的能力上升 觉醒

连续造成有效攻击，熟练地防御，可以增减攻击时增加剑气的"怒气值"，当"怒气值"达到最大时这个人物就会觉醒，攻击力和移动速度以及魔法的咏唱速度都会提升，并且释放魔法的TP消费也会适当地减少。



←觉醒中不仅攻击力提升，移动速度也提升了，并且剑身上附有剑气。

发出强力一击 秘奥义

怒气值达到最大的时候，再达成某种条件就可以发动秘奥义，打出强力的一击。这会不会就是前面提到的全员觉醒之后的异能力呢？



→使出秘奥义。到底需要满足什么条件现在还不太清楚。

关于其他的对话

开发队伍在意的游戏人物

——马场先生有没有喜欢的人物？

马场：大家都有各自喜欢的人物呢，我更喜欢里卡尔多，开发队伍中也是喜欢里卡尔多的人比较多。可能是因为我们都是中年人，所以对和自己年纪相近的人比较有好感，配音的声音也很好听。里卡尔多经过很多场战役都活了下来，我也同样憧憬着那样奋斗的生活（笑）。而且我还很喜欢他所有的剧情动画，所以很喜欢他。

充足的游戏时间和谜之异能力

——关于游戏时间有多长呢？

马场：我没有把所有隐藏都打出来一共用了25小时左右，相信如果忠实的粉丝想把所有都打出来需要30小时左右吧。而且还有研究各种技能，在工会做任务，研究STYLE，这些也要花些时间，因为工会的迷宫是随机生成的，所以你可以无限制的打迷宫，无形中游戏时间就变长了，比如说你可以利用坐电车的时间打打迷宫收集一些制作武器的素材，所以完全不用担心游戏时间太短。

——请透露一下最后鲁卡他们学会的异能力。

马场：大家都对异能力非常感兴趣，如果在这里详细地介绍的话就透露剧情了，所以请大家带着好奇心在游戏中寻找答案吧。

牧場物語 キラキラ太陽となかまたち





NDS	Marvelous Entertainment	2008年2月
	SIM	1~4人/5040日元
牧场物语：闪耀的太阳和伙伴们		容量未定

相同的部分和今作新增要素的 前作牧场物语你和育成之岛

彻底透露

前作是缺少农耕和畜牧的“岛”，今作与之不同，从海底浮上来的全新岛屿。本次将向大家解说让岛屿浮上来的方法。还有可以饲养的各种可爱宠物，前作中熟悉的七个小矮人，岛上的居民等各种与前作不同的全新的独创要素现在整理出来向大家介绍一下。

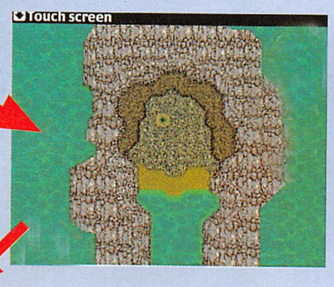
吸引人的新要素！

使用阳光之石让沉在海底的各种岛屿浮上来吧！

令岛屿上浮的力量

用被称为阳光之石的道具使沉在海底的岛屿浮上来，阳光之石的入手方法有调查动物、与岛屿居民对话、调查各种各样的场所等。在岛上探险，收集阳光之石，令沉寂在海底的岛屿浮上来吧！





↑有各种奇特的小岛，例如生长巨大蘑菇和小蘑菇的蘑菇岛。



←塔罗教授在讲解阳光之石的使用方法。

和前作的相同点！

那些熟悉的居民再次登场！

郭朗
→岛上所有建筑由他亲手制作，精明能干的木匠。



前作中登场的游戏人物移民到新岛屿来了，他们是和主人公一起开发岛屿的伙伴。重新把握住他们的性格和特征。



菲蕾娜
→积极乐观的想法，温文尔雅的性格的女性。



加里
↓金的儿子。以行商人为目标，梦想超越金。



金
←出售各种道具的温厚性格的行商人。

艾丽扎
→坚强的不服输的美少女。其实是郭朗的女儿。

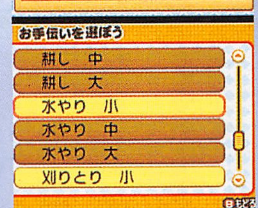


玛瑟尔
→动物屋的老板。开朗性格的女强人。

吸引人的新要素！

让七个小矮人寄宿在家里吧！

主人公居住的岛屿旁边的岛屿居住着七个小矮人。经常去拜访他们，和这里居住的七个小矮人搞好关系就能得到牧场经营的援助。他们会来到你的家里，帮你分担“家务活”。



→给寄宿在家里的小矮人分配工作。可以让他们干各种农活，这样玩家就可以更好地完成其他事情了。

吸引人的新要素！

加入新宠物伙伴

猪先生

可以饲养的宠物中加入了猪先生和猫小姐！不同宠物可以发挥出不同的特殊能力哦。玩家要学会根据自己的出行目的挑选适当的宠物陪同外出。

↑命令猪先生利用鼻子寻找有用的蘑菇。

猫小姐

中野魅力的回答！

吸引人的问题

Q：游戏名称的由来是什么？

A：“太阳”是牧场生活所必须的，是伙伴的象征。



↑中野先生和两位美眉制作人的合影。

用一句话来表示就是“大家在太阳的守护下开始快乐的牧场生活！”今作是一个有各种各样岛屿浮出来的世界，和全国的粉丝交换道具还有排名机能，隐含各种开心游戏的要素，七个小矮人和宠物们等，和各种热闹的伙伴们一起展开快乐的牧场生活。

还有为了令岛屿浮上来拥有太阳力量的“阳光之石”。这象征着农作和畜牧作为主打的《牧场物语》不可缺少的太阳的力量。

现实中人们对太阳重要的意识越来越淡薄，游戏中将要体现出太阳的作用。



脱胎换骨的全新的
战斗系统详细介绍！
Luminous Arc 2
ルミナスアーク2 ウィル

本次将着重介绍战斗系统，继续沿用基本的操作方式，令玩家“手痒痒”的游戏作品诞生了！！

NDS	Marnelous Entertainment	预定冬季
	RPG	1人/价格未定
弧光之源2		容量未定



开场动画 质量再次提升！

本次的开场动画由“J.C.STAFF”动画工作室制作，用《Unlimited World》作为主题歌。

←↓由著名动画制作组“J.C.STAFF”制作的游戏CG动画，让玩家忘记自己在玩游戏，仿佛在观看一部动画片。

身为女王骑士团长的主人公们的父亲 斯坦

主人公罗兰和拉修的父亲。曾任女王骑士团长的勇者，不注意细节的豪爽性格。



BATTLE EVENT 全新追加的突发事件！！

主人公的儿时玩伴 莉娜

住在主人公家附近的儿时玩伴。擅长使用弓箭，为了成为骑士而努力训练着。

←常见的熔岩怪物。上屏可以看到敌人的属性等。



↑在这里进行选择，和魔女法提玛交战会引发什么剧情？不管怎样选都会引发一场苦战。

→傍晚，小镇举行盛大的烟花大会，亲密的兄妹决定一起去街上观赏美丽的烟花。不知道会引发什么事件呢？

发生对话或事件！

←即使在战斗中也会发生事件或者对话。有时会出现影响剧情发展的重要选择。



→罗兰在和魔女法提玛对话。

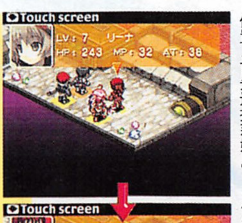
BATTLE SYSTEM 更快适的战斗操作系统

准备出击

战斗前的出击准备画面，确认队友的状态，选择出击的人物，还可以进行战斗场景的确认。



↑对技能、属性、武器、防具、可以使用的道具进行详细的确认或者更改。使用“L”和“R”键切换人物。



←同伴初期配置可以调换位置，首先选择莉娜。



←选择莉娜之后选择想要换位置的人物，比如拉修。





↑选择拉修之后二人的位置就调换了。这个设定是要求玩家熟悉自己的每位队员特点，根据他们的特点选择站位。

在出击画面做好准备，确认胜利条件、败北条件。战斗的基本操作没有什么大的改变，在快适的操作上稍作改良。





掌管水的慈水魔女 露娜露娜

细心悠闲的性格。像泉水一样温柔的魔女。水属性魔法可以进行治疗。



掌管光的闪光魔女 迪亚

魔法研究机构的院长。希望和索菲娅联手，命弟子阿尔提带书信给索菲娅。



FROM PRODUCER 水谷英之

《弧光之源2》的世界中魔女的地位和法提玛的立场

在魔女的世界中相互平等的、安全地管理着魔法的力量。不能使用魔法帮助没有魔法的人过上富裕的生活，强大的魔法力量既不属于个人也不属于国家。在这个世界里，魔女法提玛向全体魔女发起挑战，使用超强力的封禁魔法战斗，变成了引发魔女战争的主谋。



NDS独占的
富士先生的手绘

即将发售!

看板方式的特点 表 里 详细地介绍!

パワプロクンポケット10

NDS	KONAMI	12月6日
	SPT	1~4人/5229日元
口袋实况力量棒球10		容量未知



《口袋实况力量棒球10》的发售日即将到来，本次将把“表”和“里”的特点进行详细介绍。

表 特点 目标是进入甲子园

主人公在亲切的高校将遇到各种各样的游戏人物，值得注意的是男生班级中转来了女同学的事件，最初是男女在不同的教室上课，直到有一天发生了一件事情，于是男女在一起上课，这到底会卷起什么样的风波呢！？各位玩家一定都非常地想知道吧，那么一起进入《口袋实况力量棒球10》吧！





我们班来了女孩子!

↑只有男生打闹的班级加入了女孩子！一定会引发什么大事件！！

棒球部的伙伴都是问题学生!




官取

学习完全不行，只喜爱棒球的官取。总是留下来练习的他被主人公称作是“棒球痴”，突然有一天他放弃了努力，理由到底是什么呢?






足田

拥有高才能的后辈足田有很高的自尊心。给先辈打杂被称为一年级的义务,他却全然不理,对主人公不理不睬竟说出“杂物应该自己做。”



系列中熟悉的游戏人物登场!




真薄

在《实况力量棒球》中登场的人物将会称为少年棒球部的队员，作为值得期待的新人加入棒球部。





怪叔叔

在比赛拉拉队中出现的怪叔叔。其实是系列中唯一在所有作品里登场的人物，这次好像是给主人公提建议来了。



里 特点 驾驶装甲车探索地下城



乘坐有钻地功能的装甲车在地下城中探险，收集散落的棒球部件，制作棒球选手。RPG风格的战斗，改造装甲车等系统的深度揭秘！

诱人的特点

改造装甲车power up!

从地下城和商店入手的武器或者强化部件可以装备在装甲车上，一点一点地强化进行更深的地下城探险。







↑地下城每隔五天才能进去一次,没有打开的日子可以逛逛街,会发生各种事件。根据事件内容伙伴数量会得到增加,还可能得到道具。



RPG风格的战斗!

↑战斗采用输入指令模式。敌人是以与《实况力量棒球》系列有关的东西命名的奇怪怪物。

迷你游戏 四种迷你游戏随意游玩!

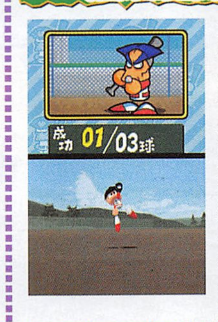
游戏中会遇到四种迷你游戏,在选手登陆画面使用“口袋力量点数”玩这些迷你游戏。

踢抹布



←踢抹布到达终点的迷你游戏。用十字键移动主人公，下和B键交互连按进行加速，取得硬币就能提升速度。

飞回来的击球



←用触摸笔点击教练的击球，下屏的主人公就会接住击球。球会以各种不同速度和方向飞过来，体验连续接球的紧张感。

趣味麻将牌

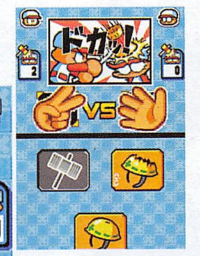


↑相同图案的卡牌3张一组集齐3组,像麻将一样的卡牌游戏。卡牌分为玩具牌和动物牌等种类,集齐同种种类的牌将得到高分评价，可以和电脑对战还能通信对战!

剪刀 石头 布



↑自动进行锤子剪刀布，赢了就选择用锤子砸对手，输了就戴上安全帽防御对手的锤子。



↑输了就要在触摸屏迅速选择安全帽进行防御，每一次锤子和安全帽的位置都会变更，一定要在瞬间选择正确。

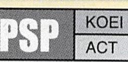
游戏新手线

游戏速递

简单快捷的方式为您提供最新游戏第一手速报。







PSP	KOEI	2008年2月
	ACT	1-2人/价格未定
大蛇无双		容量未定

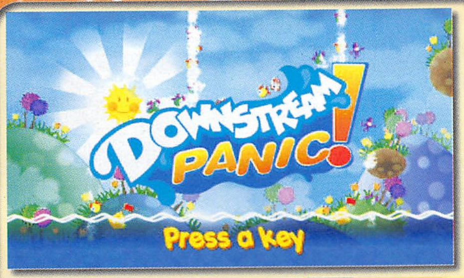
曾在PS2和XB360上推出的《无双》系列作品——《大蛇无双》这次正式在PSP上登陆。这次PSP版的《大蛇无双》告别了之前PSP上无双作品中战场地图走格的要素，正式变为了整体战场。参战人数为77人，对于PSP来说，这个数目已经很惊人了。这次还增加了联机协力模式，可以两个人一起合作过关，这在PSP的无双作品中也是首次。武器成长系统和融合系统在本作中也会出现的。

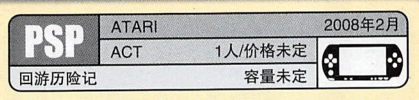


↑收录了《真三国无双》和《战国无双》中的武将。

←↓紧张爽快的战斗被PSP表现得淋漓尽致。



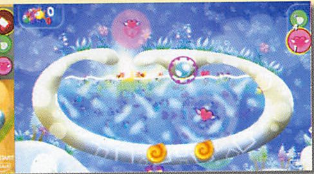




本作是一款风格清新的游戏，画面色彩都很亮丽。不可思议的风暴进入大气层，海洋中的鱼类都离开了大海。为了让它们再次回到大海中，玩家需要解开各种谜题，帮它们越过一路上的障碍。游戏中将有多种模式等着你来挑战。


↑游戏的玩法和《LOCOROCO》有些相似。


↑风格十分可爱，一定可以成为吸引MM的利器。


↑鱼儿们能否再次回到大海，就看你的了。





カルドセプトDS

今年是《卡片召唤师》系列10周年，本作是10周年纪念作品。本作可以说是PS版《卡片召唤师》的复刻作品，在PS版的基础上进行了全新制作，并且追加了新卡片。由于DS的独特机能，本作在原来的基础上也进行了画面和操作上的调整。本作的卡片数量可以达到370种以上，由于是掌机平台作品，对战也成了必须的要素。本作不但支持NDS的无线联机对战，还支持WIFI网络对战。游戏预定在明年发售。

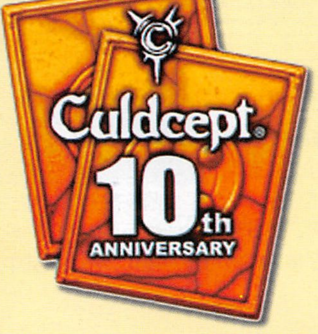
NDS	SEGA	2008年
	TAB	1-4人/价格未定
卡片召唤师		容量未定



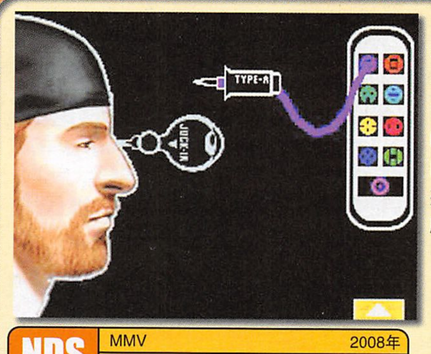




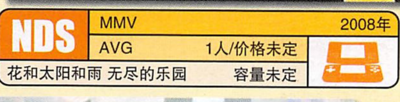

←从画面上来看，卡片攻击的效果似乎也是经过重新制作的。



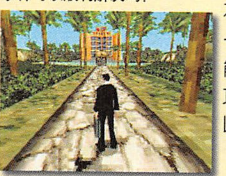

→不仅是卡片，就连人物在地图上的造型都是重新制作。



PS2上的解谜游戏《花和太阳和雨》正式移植到NDS平台。《花和太阳和雨》是2001年PS2上的游戏，由MMV推出，制作人是须田刚一。游戏的主题是主角接受了别人的委托，来到度假圣地罗斯巴丝岛调查飞机爆炸事件。这次的移植版副标题名为《无尽的乐园》，还是由同小组开发。本作和PS2版相比将会有一些变动，因为NDS的机能问题，无论从画面还是功能上都做了调整，还可以用触摸进行解谜。



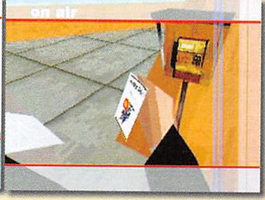
↓充满了悬疑色彩的度假圣地，事件可以顺利解决吗？

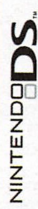




↓老实说，这种画面对于NDS来说已经比较糟糕了。









NDS	THQ	2007年12月17日
	SLG	1人/29.99美元
战锤40000		容量未定

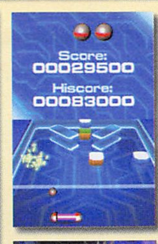


↑由于NDS的机能原因，上屏和下屏分开显示，感觉看起来很方便，下屏还可以通过触笔进行操作。



本作是《战锤40000》在掌机平台的第二作。游戏以人类和混沌之间的战争为主题，和PSP版相同的是，作为掌机平台的作品，因为机能限制都是回合制战略类型。本作将针对NDS的机能来进行制作，上屏显示战斗的地图，下屏显示战场画面，还会用到触摸的操作。这次的作品也利用到了无线联机功能，在游戏内包含了单人模式和多人模式，多人模式中还有专用的联机地图，不过比较可惜的是不能通过WIFI进行游戏。





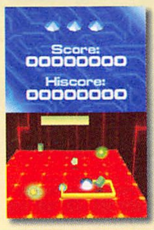


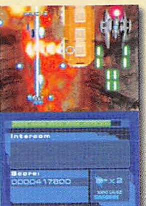














NDS	MAJESCO	2008年1月15日
	STG	1-2人/29.99美元
纳米飘移2		容量未定

GBA上的《伊甸战机》相信各位都玩过，可谓是GBA上最强的飞机游戏。到了NDS时代MAJESCO也不示弱，开发了《纳米飘移》这款游戏，画面和效果非常不错，唯一可惜的就是武器没有升级系统。本作是《纳米飘移》的续作，除了纵版的射击场景之外，还加入了横版射击场景，效果也非常不错。

本作是以哆啦A梦为主角的棒球游戏，预定于12月20日发售。游戏中不光是一般的棒球规则，还可以使用各种道具，比如可以用放大灯将球变大。在角色使出必杀技或道具的时候还有特写出现。此外，本作还可以使用触笔操作，不过，还是按键更好一些吧。本作支持两人联机，和朋友一起对战吧。

→下屏就是使用触笔操作时的画面了，看来是可以画投球路线。





↓使用道具的时候出现的特写非常有气势。







NDS	NBGI	2007年12月20日
	SPG	1-2人/5040日元
哆啦A梦棒球竞技场		容量未定









冬季游戏生存指南 从早到晚大作战

◇学生族游戏生物钟无责任指南

在国内的掌机玩家群体中，占了绝大多数的学生玩家们，你们平时都玩什么游戏呢？当然了，小编所说的这个“平时”主要还是指假期，非假期的时候大家的时间都用在写作业和做额外的海量习题上了吧，在升学压力的驱使下，家长对玩游戏可是嫉恶如仇的，只有假期里才能轻松地享受游戏的快乐。那么你有没有遇到过，好不容易等到放假了，可以玩游戏了，但是面对山一样多的游戏不知道玩什么好呢？如果真的遇到过，那就接着往下看吧，小编会推荐一些精品游戏给大家，适合全天不同的时间段来玩。不过小编要推荐的这些游戏有一个共同特征——都是DS游戏，倒不是说PSP游戏不好玩，而是万一你忍不住把DS带到学校去玩的时候被老师发现了，还可以谎称你拿的是新一代文曲星方便蒙混过关啊XD，带PSP被发现的话总不能说是掌上电脑吧，话说掌上电脑可都是有触笔和触屏的呀。虽说如此，还是强烈建议各位中学生玩家不要把掌机带到学校去玩，避免引起不必要的麻烦，你说是吧？闲话先说到这里，下面就请跟随小编一起来吃一整天的游戏大餐吧！

早上起床之后，早餐是一定要吃的，切忌起得太晚把早饭午饭一起吃，早餐要选口味清淡营养丰富的。早上玩的游戏也一样，要给人感觉很清新，让刚从睡眠状态中脱离的大脑开始活跃起来。推荐各位在早上的时段玩一玩《雷顿教授》系列，负责为这个系列设计谜题的多湖辉教授是资深的头脑锻炼专家，游戏里的谜题涵盖著名数学问题、图形问题、文字游戏等等，全方位考察玩家们的观察能力、推理能力、计算能力等等。随意挑选一些谜题来做做，让头脑做个体操，使思维活跃起来，如果遇到一时解不开的谜题，也不必顶牛较真，费太多脑力就违背了原来的目的，谁也不会在早餐的时候吃难消化的东西跟自己过不去对不对？至于早餐的口味是可以自选的，如果觉得日文谜题看不懂的话，可以选择汉化版的《雷顿教授与



不可思议小镇》，如果想尝个新鲜，玩玩最近新出的《雷顿教授与恶魔之箱》也不错，豆浆油条吃腻了换成面包牛奶也照样好吃有营养。

早餐之后就是上午的活动时间啦，各位养花养宠物的小主人，该浇花和带宠物散步去了吧！就算家里没有宠物，也推荐各位出去走走，呼吸一下新鲜空气对身体是有好处的，但是可别这个时候突发奇想开始晨练，刚吃完早饭没多久呢，不宜运动哦。如果遇到天气不好，比如阴雨或者大风天气或者漫天大雪不适合出门，那就在家待着吧，进入《牧场物语》的世界，开始上午的活动。虽然《牧场物语》里的一整天只相当于现实世界中的十几分钟，不过生活还是很繁忙的，每天上午要给农作物浇水，如果遇到收获日，把作物出货之后还要再播下新的种子，然后去动物小屋抚摸和洗刷鸡鸭牛羊，顺带把鸡蛋鸭蛋牛奶羊毛一起出货。自家牧场的农活全部处理完毕之后，就可以去附近的小镇上逛逛了，别忘记带上小猫小狗给喜欢小动物的镇民抱抱，如果有心仪的mm，每天送上一份礼物非常必要，不尽快发动攻势的话，等到成为悲剧男主角参加mm跟别人的婚礼可就后悔莫及啦。



如果觉得《牧场物语》的生活过于平淡，想要一点冒险的刺激，那就去《世界树迷宫》里整装待发吧。在正式出发进行冒险之前，请先确认你的队友职业配置是否合理，一支平衡的队伍必须具备攻击职业、辅助职业和回复职业，这样才能在遇到怪物袭击的时候方寸不乱地应对，队友们各司其职就能轻松打败怪物。除此之外还要有精良的装备和充足的物资储备，在迷宫中步步为营，这是冒险队伍能够尽量走得更远的保证。在初次踏足未知区域的时候，记得详细记录下途经之处的地形，藏在迷宫中的秘密捷径和回复点是千金难求的至宝，既然没有使用次数的限制，就不妨多去光顾。当准备充足之后，在迷宫中经历艰难困苦最后达成目的满载而归的时候，是不是特别有成就感呢？游戏的续作不久之后就要发售了，不知大家是不是和小编一样很期待呢？

不知不觉午饭时间快要到了，暂时放下手里的DS，去厨房帮忙打下手吧，也可以顺便缓解一下视疲劳，长时间一直盯着掌机屏幕是会觉得眼睛干涩疼痛的哟。午饭的时候可以看看午间新闻，了解一下各方面的消息，关注一下国计民生也是应该的事情，可不能从学生时代就开始两耳不闻窗外事地宅起来啊。午饭之后一边跟父母聊天一边洗碗，说说最近发生的事情，亲子之间的交流必不可少，可不要放下碗筷就像蜗牛一样缩进自己的卧室不出来咯。

下午是运动的好时光，约上朋友们一起去打打篮球踢踢足球或者游游泳，大把大把的挥洒汗水却乐在其中。喜欢球类运动的玩家和喜欢玩《机战》的玩家一定是一样多的，驾驶机器人不仅和体育运动一样充满激情，还更多一分属于男人的浪漫！《机战W》都玩过吧？还没玩过的火星人赶紧去补课，身为萝卜粉兼DS饭怎能不玩《机战W》？要说W的出现，那可是太突然了，众多拥有PS2的萝卜粉正在翘首期盼《OGS》的时候，W横空出世，突然归突然，游戏做得可不粗糙，完全不是眼镜厂拿来凑数的作品。虽说游戏画面比起GBA来看不出太大变化，实际上是更清晰一些的，战斗动画让人非常满意，不但动作流畅招式华丽，在忠于原作的基础上还加入了很多原创合体技，让粉丝们过足了瘾。要说缺点嘛，没有语音是一个大问题，没语音啊，再好的词也出不来，大家只能脑内模拟每个人的喊话了，好在萝卜吃得多了，每个人喊话什么样都能模拟得出来……

最近股票基金是很热门的话题，不管是电视新闻还是网络新闻，都会对大盘走势重点报道。QQ上有友人说买股票至今已经赚了好几个PS3





的钱，游说另一友人也投身股市，但是请各位谨记：股市有风险，入市需谨慎。当学生的就算对这种看起来很轻松的赚钱方式心痒痒，也拿不出资金来进行个人资产投资，不过没关系，游戏可以满足你。《股票商人瞬》就是讲述一个刚刚跨入成年的孩子追寻父亲的身影涉足股市的故事，就算是完全没有接触过股票的新手，也可以在按部就班的教学模式下学习股票基础知识，试着赢取利润。简单来讲就是遵循低买高卖的原则来进行投资，从股票的曲线图表可以看出该股票的交易量和价格走势，根据这些信息来判断出手的时机，如果遇到股价连续下跌，千万不要抱着侥幸心理等其回涨，而是应该迅速抛出以减少损失。任何突发事件都可能导致股票价格大幅度变动，较强的信息分析能力和判断力很重要，要抓住每一个机会才能比别人赢得更多。最后友情提醒：股市下午3点收盘，虽然游戏里没有收盘的概念，但也不要沉迷其中哦！

下午运动完之后，回家洗个热水澡，晚饭的过程与午饭一样，不过午饭宜吃饱，晚饭宜吃少，8点之后各大电视台就开始播出各种电视剧了，如果没有找到喜欢的电视剧，不妨再次打开DS。如果你喜欢看浪漫的故事，那就仔细品



味《圣剑传说 玛娜之子》吧，游戏不光画面精致细腻，音乐也很动听，尤其是戴上耳机之后，能够分明感受到不同层次的旋律，听得再久也不会觉得厌烦。在很久很久以前，世界中心的小岛上有一棵从远古就屹立着的参天大树，人们称呼它为玛娜之树，若干年前的一场浩劫使许多人失去了生命，为了拯救世界，一名少年和一位少女举起了神圣的玛娜之剑，平息了这起灾祸。时光流逝，人们再次来到小岛，世界开始了缓慢的再生之路，聚集在玛娜之树下的孩子们展开了壮大的冒险。



如果你喜欢紧张的推理故事，推荐去玩《逆转裁判4》，刺猬头成步堂虽然不再是主角，被初出茅庐的小伙子抢了风头，整个游戏剧情仍然和他有莫大的关系，战无不胜的堂堂大律师为什么会被吊销执照，沦落到弹钢琴为生，事情的真相就隐藏在游戏之中。虽然男主角换人了，女主角也换人了，连配角们都一去不复返了，但是《逆转4》带给大家的感觉仍然和以前一样精彩，汉化小组的倾力奉献也拉近了作品与你之间的距离，还等什么呢，就决定是它啦！

看完一集电视剧去吃个水果吧，每天吃水果补充维生素和植物纤维，让伤风感冒口腔溃疡之类恼人的小病远离自己，简单地动动手和动动口就可以达成。睡觉之前如果还想再来点宵夜性质的游戏，推荐《口袋妖怪不可思议的迷宫时/暗之探险队》和《伪之圆舞曲》，一个是化身为口袋妖怪在千变万化的迷宫中探险，一个是扮演王太子南征北战完成复国大业，都是很能让人忘情投入的世界。

夜深了，地上的灯火逐渐稀少，只剩天上的星星在眨着眼，轻轻地放好触笔，合上DS，进入甜蜜的梦乡，在梦中继续与喜欢的游戏角色们欢聚吧。

◇上班族游戏生物钟无责任指南

不晓得在我们的读者当中，有多少即将准备要踏上工作岗位，或者早就已经习惯每日上班的朋友呢？从每期收到的回函卡调查来看，高中生和大学生占据了绝大多数的比例，上班族的人数虽然不多，但比露琪还要年长的前辈也大有人在（请受后辈一拜 Orz）。毕竟我们杂志的名字叫做《掌机迷》，读者群年龄段稍微偏低的情况也在情理之中，不过这并不代表对游戏的理解能力也相对偏低；而恰恰相反，学生年代的空闲时间比较多，更容易令人静下心来细细品味一款游戏的内在精髓，不像上班族，玩游戏的过程中还时不时联想到生活的压力、情感的阻力（好吧，后面的5个字是在吐槽 OTL）。说起来，露琪自己是从初中的时候开始购买杂志，这个习惯一直坚持到上班之后，走入社会立刻就转职进入疲于奔命的生活状态，不仅看杂志的时间被大大压缩，以至于连宝贵的游戏时间都几乎彻底浮云。不过比较幸运的是，现在这份职业的编辑身份和上一份任职于游戏公司的经历，让露琪或多或少地能够在工作时间接触游戏，尽管并没有许多读者想像的那般无限美好——写这些文字的初衷不过就是这样而已。

◇一天之计在于晨

早起的虫儿有鸟吃，嗯？好像说反了，应该是早起的鸟儿有虫吃（早起的虫儿则被鸟吃掉了 —_,—|||）。既然都已经工作了，上班可不能迟到，否则付出的代价肯定不像大学跷课那样随便写份检查就可以蒙混过关（主编：没错，当天工资没有外加当月奖金泡汤，扣钱我最拿手



啦。露琪：老大我错了，真不该选择这个时候自爆的……）。



每天出门之前塑造一个良好的精神面貌是相当重要的，因为会直接影响到这一天工作过程中的效率，尤其是在目前这种天寒地冻冰天雪地适合冬眠（？）的季节更是如此。除了必要的洗漱打扮（宅男也是有自尊的！）和吃过早点（不吃早点的都不是好孩子！）外，做一些适合自己的准备活动也有助于使大脑尽快进入清醒的自然状态，比方说听几首活跃一点的轻音乐的效果就很不错。说到适合的游戏嘛，那么首推NDS上的《瓦里奥制造》和PSP上的《DJMAX》——两个游戏都是5分钟就能让人过把瘾放下来的类



型，基本上不用担心过于投入后浑然忘掉了上班的时间。可能有人还会有晨练的习惯，这里原则上不作推荐：一是现在清晨的光线太暗，昏昏沉沉地跑步撞到别人可不太好；二是太阳还没升起的时候植物都在做有氧呼吸，对，你没看错，是植物在做有氧呼吸，你在做的是它们呼出的有二氧化碳呼吸，不想变得更加迷糊的话还是老老实实地待在家里做些简单运动吧（这个季节就完全体现出Eye Toy和Wii的价值了）。

头脑觉醒了以后，身体的形状也会跟着变成怪物的样子——好吧，说串了，这是4月新番动画《大剑》（Claymore）里面觉醒者的情节；

我刚才想说的是思维也会跟着变得活跃起来，比方说会考虑今天是挤公交车或者坐地铁还是直接打的士上班（选择最后一种的肯定是上班再迟到会死星人，等等，我怎么感觉到背后有一股主编的气息……）。那么，现在就可以正式出发去公司了。

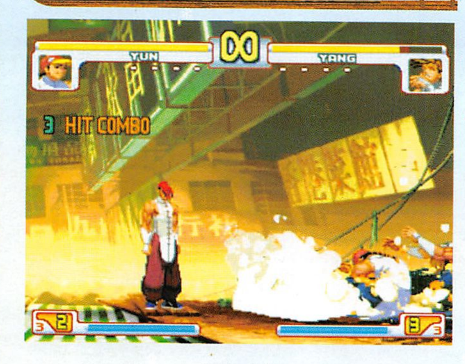
友情提示

坐公交车或者挤地铁的时候，最好不要从包包或者口袋里把自己心爱的掌机取出来玩，听听音乐看看电影什么的倒是无妨,这点就体现出PSP大容量记忆棒的优势了；NDS拿来看电子书的效果也不错，只是脸会贴得屏幕过近很毁视力,所以说还是实体书最高啊（潜台词是：还是平面媒体最高啊 -_,-）。路程太长实在无聊而非常想玩的话，请一定要注意安全保护好爱机。这里摘录一段露琪朋友的切身经历以供大家参考（如有雷同，纯属巧合）。

"昨晚下班回家的时候坐在车上玩PSP,突然一个急刹车我就华丽地向前飞了出去。因为我坐在最后一排的中间一个位子，没有扶手之类的。还好我习惯把挂绳套在左手上，不然的话PSP也肯定飞了出去。还好只是脸上擦破点皮,没啥大碍。希望大家吸取教训，在车上不要坐在最后一排当中的位子上玩PSP，还有玩PSP的时候不要嫌麻烦，把挂绳套在左手上。"

提前一刻钟抵达公司，打完考勤卡后来到自己的办公桌前坐下。（这里插句怨念的题外话，晚十分钟出门的代价很可能就是迟到半个小时以上，在大城市上班的朋友应该都有过类似的经历吧……）坐在位子上的时候就不要再想刚才的或者是昨晚还没打穿的游戏了，好好回想一下昨天做的工作，再根据具体情况预计一下今天准备要完成的进度。不要天真地以为这个步骤很无聊没多少意义，而实际上，露琪个人更推荐把当天的计划写进记事本里放在桌面，然后下班之前拿出来对照一下，看自己在一天的上班时间到底有没有偷过懒。以前露琪所在的公司，要求每一名员工在每天下班前上传当日的工作报告并且备份，每周也是，以此作为当月考核与年度考核的重要标准之一；说得更直白点，就是跟每月的工资单直接挂钩。不清楚的同学请参考FFⅧ里男一号帅哥斯考尔的SeeD薪水，人家可是每天不停砍怪才提升待遇级别的，虽然说通过考试的途径更快，但是远远达不到战斗胜利后听到背景音乐的成就感啊。

◆三餐之计在于中



俗话说："早饭要吃饱，午饭要吃好，晚饭要吃少。"这是出生于上世纪80年代的人，小学《生理健康》课本上面的原话，要是没有记错的话（因为书不在露琪的手边 =v=）。现在大多数公司基本上都实行"朝九晚五"的8小时工作制（即早上9点钟上班到晚上5点钟下班），中间还有1个小时的午休，一般是从正午12点钟到下午1点钟的这段时间，我想应该没多少人吃顿午饭需要用到长达1个小时吧。话是这么说没



错，不过对于有午睡习惯的人而言，在短短的1个小时内想要兼顾食欲和睡眠欲无疑是一件不可能完成的任务——狼吞虎咽地囫囵往肚子里塞下午饭，然后迅速跑回自己的座位趴在桌子上埋头打一会瞌睡；运气好的话周围同事不会弄出很大声响做着自己的事情，反之则是在一片键盘敲击的伴奏中迷迷糊糊误认为自己已经睡了很久而其实只不过刚趴下连一刻钟也不到。继续接着趴下睡还是强打精神爬起来，这是道艰难的单选题。有鉴于此，许多上班族都无奈地慢慢放弃了常年保持下来的午睡习惯。

然则，放弃午睡并不代表放弃午休，我们可以寻找其它的方式来代替。像是在编辑部，中午大家吃完饭后会有固定的格斗交流过程，通常切磋的游戏是《街霸3.3》或者《拳皇98》，不过后者现在已经完全没落下去；另外据说在露琪混进来之前，传统的保留项目还有《VR战士4》，只是由于控3D的宅编太少，所以也很快地就销声匿迹了（在这里顺道提一下：露琪是通吃控 >v<）。格斗游戏的紧迫感非常强烈，即使站在选手的后面观看也可以感受到一股迎面扑来的气势，令现场的无论是看客还是选手都热血上涌精神振奋，这大概也就是每年转播“斗剧”现场比赛吸引大人气的原因吧。



当然，格斗类型不是所有人都能够接受，专用摇杆也不是所有公司都允许带入进去的（编辑部的好处就在这里，没有之一 -_,-）。那么，还有什么比较适合中午放松和提神的游戏呢？经过露琪在MSN和QQ群里对好友的狂轰滥炸后，最终得出了相对比较集中的3大答案：《怪物猎人》、《应援团》和《太鼓达人》。这3款游戏都有一个共同的特性——单独一个人玩的时候就很high，联机跟朋友一起对战的话会更high；尤其是后两个游戏，只要是稍微有一点节奏感的人，无论男女通通都被秒杀继而沉迷进去无法自拔，不打过华丽难度或者战胜对手一局的话绝不罢休。

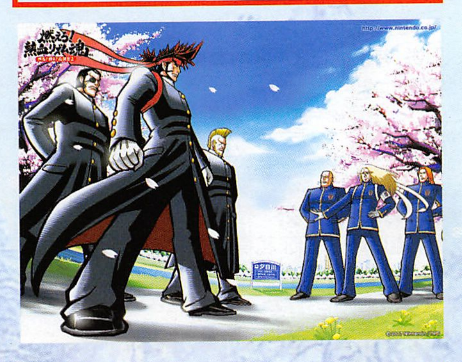
主编：喂，午休都结束20多分钟了，你还在玩什么？

露琪（头也不抬）：老大你看我现在停不下来呀，这一次肯定就过去了！

正说着忽然间手滑了一下，出现的miss引发了一连串失误，最后屏幕上留下4个华丽的汉字——应・援・失・败！

主编：看在这首音乐还不错的份上，这次就不扣你奖金了。

露琪：……（TvT）



◆二动之计在于夜

先解释一下标题当中“二动”的意思。在早期的《机战》游戏里，机师的技量值达到200以后可以在一个回合内行动两次，故称“二动”；这里引申为一天之内第二次的主观行动，也就是下班以后的私人时间。

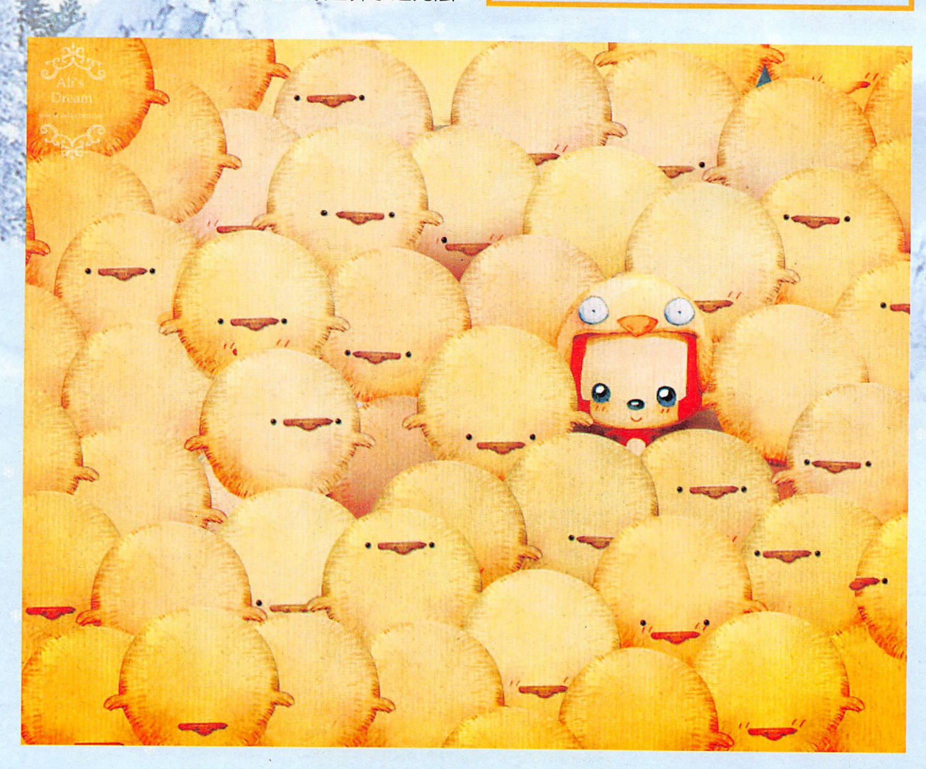


忙碌并辛苦了一天后，想尽快回家躺在舒服的床上想干什么就干什么应该是上班族最低的要求（刚才有一瞬间想到什么不和谐内容的人士请主动去面壁思过 –_,–|||）。把今天未完成的工作带回家继续做的也应该大有人在吧，露琪刚开始上班的时候也经常如此，有的时候回不去索性就留在公司加班，通宵什么的更是家常便饭。不过现在算是悟出了一个道理：把工作带回家做的人不能说不敬业，但肯定是一个不会享受生活的人。在8小时内没有完成当天的工作进度，只能证明没有合理分配好时间才导致效率低下，长期以往则会陷入更加恶性循环的状态——工作上的事情影响生活，生活上的琐事又反过来制约工作，到头来两边都处理不好；所以说，劳逸结合才是最基本的生活态度，也是最正常不过的生活节奏。

既然已经回到了温暖的家中，本着私人时间私人支配的原则，在这里露琪就不多做什么推荐了。不过请记住，无论是玩游戏看动画也好，上网站逛论坛也罢，还是做一些更有意义的事情，都不要忽视了和身边的人多保持联络。同事、朋友、家人，这些都是虚拟世界永远无法取代的。我们可以没有网络，我们可以没有游戏，但我们不能没有同伴；要让世人知道，御宅族不是家里蹲的代名词，御宅族也不是无法理喻的代替者，御宅族更不是不善交流的代言人。因为御宅族就如同你我一样，活生生地存在于每一个正常人的内心深处，那颗年轻而又充满激情的炽热之心。

结语

其实关于游戏生物钟的话题还有许多未能在文章中涉及，但是考虑到篇幅的缘故，一些可能更适合相应时间段的游戏没有拿到台面上来向大家推荐。不过我想说的是，不同时间段的游戏反映着不同时间段的心情；我们的心情会随着通过一个关卡而兴奋不已，理所当然地，也会因为在游戏中受挫压抑着自己的情愫。无论如何，游戏的心情才是最重要的，没必要太过于认真地将全身心投入进去，给自己留下一小块可进可退的余地。然后，你必定会发现一个容易被忽略的事实——原来，生活是可以更美的。

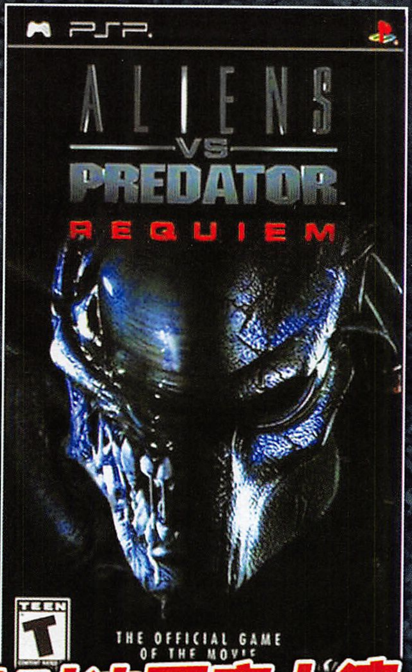




实力打造国内最强最全的NDS全方位使用技巧工具书！NDS玩家必备的大宝典，年度特辑！
玩转NDS实用技巧大全
全力打造NDS各种软件使用方法及技巧大全
Nintendo DS
终极奥技
DS不止是玩游戏的！
还有更多其他功能！
各种自制软件使用！
所有功能方法！完全公开！
《掌机迷》编辑部 策划制作
超值定价：19.80元
各种软硬周边
NDS/NDSL
完全对应
NDS全版本主机介绍
硬件周边全收藏!!
为你购买主机和周边提供参考
购买的最佳指南书
各种自制软件
使用全攻略!!
为NDS扩展更多
更丰富的功能
各种流行烧录卡
一网打尽!!
无论是购买烧录还是使用
本书都是最优秀的向导
总力整理特辑
游戏热门推荐
精心挑选从发售到现在200
多款素质优秀的游戏，如
果不知道玩什么就赶快来
看看吧！
NINTENDO DS
全国上市
热卖中
超值价 19.8元
DVD-ROM
NDS自制游戏软件满载
精选汉化游戏全面收录
最新热门NDS游戏集合
实用程序彻底一网打尽
准确发售日期请关注下期《电软》、《掌机迷》
全版本NDS详细使用方法、购机指南、各种周边介绍。热门烧录卡全面收录及各烧录卡软件的使用方法。媒体播放全教程教你如何使用NDS看电影、听音乐无线联机使用详解。WI-FI网络的架设和设定，无线联机方法及实例攻略。主流模拟器的使用方法。NDS上各种官方/自制软件的使用方法。热门游戏大盘点！NDS发售至今的200多部优秀作品盘点。
全面接受邮购 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部 邮编：100011
邮购请注明“NDS终极奥技” 邮购电话：010-6442177 / 64472180 邮购免收邮资

维望迪环球娱乐公司日前推出了一部PSP平台完全独占的新作——《异形大战铁血战士：安魂曲》（Aliens vs. Predator: Requiem）。对于《异形大战铁血战士》这个名字或许很多同学并不陌生，对了没错，这是一部电影，而这款游戏则是即将预定于2007年12月在北美地区上映的《异形大战铁血战士2》电影为基础改编的游戏作品，本作由Rebellion Software公司负责开发，而Sierra公司则负责发行业务，是一款基于电影改编的第三人称动作冒险游戏。

PSP	Sierra	2007年11月13日
	ACT	1~2人/39.99美元
异形大战铁血战士：安魂曲		247KB





异形与铁血战士的对决再度上演

关于《异形》

20世纪福克斯公司有两部卖座系列片：《异形》和《铁血战士》。1979年，雷德利·斯科特的《异形》刚上映，评论界和观众叫好一片，这部电影的成功，直接衍生出后来的三部续集（分别由詹姆斯·卡梅隆、大卫·芬奇、让-皮埃尔·热内导演）。1987年，另一部反映外太空生物肆虐地球的电影《铁血战士》推出（导演约翰·麦克蒂尔南，最为人熟知的电影还有《虎胆龙威》），硬派动作巨星阿诺正当红，“丛林大对抗”看得人热血沸腾，不过后来的续集可真是应了“狗尾续貂”的老话。而把两个系列中的人类强敌异形和铁血战士放在一起，主要来源于黑马漫画出版的同名漫画《Aliens vs Predator》，这部漫画不仅形成一系列游戏，还生产过不少漫画周边制品。

异形（Alien）

异形的生命始于皇后下的蛋，其中藏有八脚吸盘，待到时机到来，吸盘便吸附在合适的母体上，在母体内植入胚胎，然后以蛇状幼体从母体内破膛而出，蜕皮成长后，便可以凶猛恐怖的姿态行走“江湖”，惯用伎俩是“一抓、二咬、三摆尾”。

〇鬼爪：异形的爪子异常锋利，常用来撕碎猎物。

〇旋风尾：尖利的尾巴也是非常具有杀伤力的武器，所到之处非死即伤。

〇大爆牙：绝对没有蛀牙，且各个闪亮锋利，通常情况下，你看不到异形闭嘴的时候，所以这口爆牙很有威胁性。

〇内巢牙：比外面的爆牙还强壮有力，硬度相当于金刚钻，可以咬透金属。

〇壁虎功：这实际上是异形的一项技能，它可以利用爪子，紧贴墙壁天棚行走，这给了它一个优势，可以出其不意地偷袭对手。



○爆浆强酸：喷射过程可参考“爆浆撒尿牛丸”，效果跟“腐尸粉”有一拼，这种黄色强酸腐蚀性极强，相当于异形的血液，不到万不得已之时，异形不会舍此老本。

铁血战士（Predator）

铁血战士惯于独来独往，猎杀是它们的惟一乐趣，每个铁血战士都会选择它们喜爱的武器和风格捕杀猎物。不过它们通常认为杀人最具有挑战性，和有头脑武装的人类近身搏斗非常值得。人类和铁血战士最著名的两次遭遇战分别发生在越南丛林和洛杉矶，结果都是人类损失惨重，因为铁血战士的信条是“宁为玉碎，不为瓦全”。

○腕刀：铁血战士前臂有一对锋利的腕刀，可随意伸缩，主要用于近身搏斗，但是对强酸不具有防护力。

○骨刀：确切地说是一种匕首，由异形的骨头打造而成，取“以彼之道还蚀彼身”之用，通常用来对异形剥皮去骨。

○长矛：一种类似于渔枪的多功能长矛，搏斗中远近皆宜，很是得心应手。

○自毁炸弹：威力堪比小型原子弹，是铁血战士后力不济的首选。

○肩炮：位于铁血战士的后肩部，动力来源于肩部电力装置，具有激光瞄准功能。

○圆盘：外形像一对斧头，质地坚固锋利，能够穿透混凝土，可回旋至手中。



○回旋镖：由圆盘发展出来的剑齿飞镖，将取代圆盘用于本片中。

○天罗地网枪：一种发射金属网的手枪，而金属网不仅可以逮住猎物，甚至可以穿过他们的身体杀死他们。

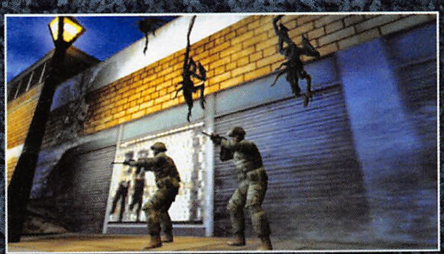
○腕炮：在手腕加驳的火箭炮，若使用原生弹更是无坚不摧。

○自我医疗：这种装置含有多种医疗设备，可用于疗伤和恢复体力。

○隐身：铁血战士最典型的功能，但无法阻止他们移动时产生的信息素，而且不具有防水功能（遇水就会现身）。

○面具：可以接收多种光谱，最为我们熟知的是利用红外线追踪人类，不知道追踪异形采用什么方法。

○金丝甲：网状束身，可以让铁血战士抵抗高温，但人类也因此能在它们移动时捕捉到轨迹。

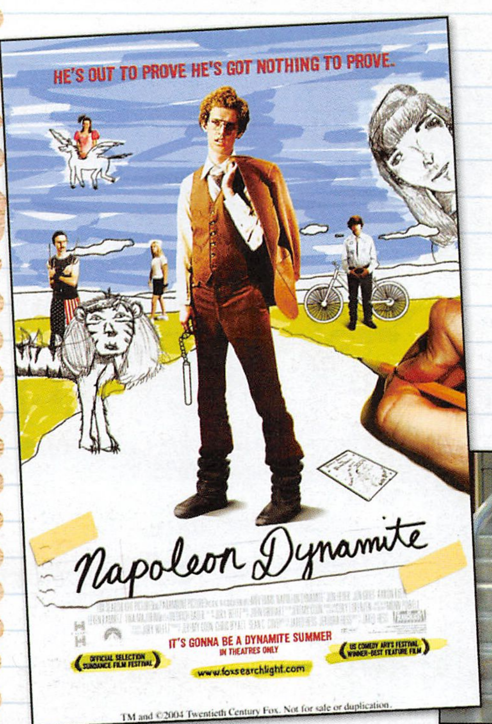


试玩体验

游戏的第一个关卡是在野外的热带雨林中，里面有一座研究设施的基地。铁血战士敏捷地穿过这片丛林后会发现一具人类遇难者的尸体。接着潜入到基地深处，但却受到了两只变异怪物的攻击，它们很容易解决，只需要快速进行反击就行了。另外，游戏还支持和朋友一起合作战斗，这给游戏的耐玩度带来了不小的提升。

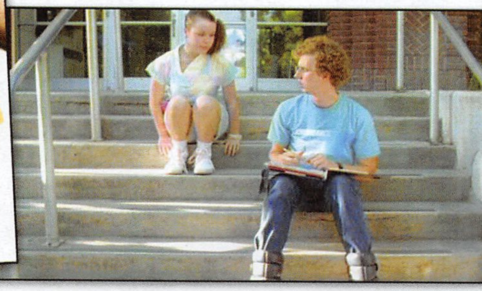


这款PSP新作是由来自英国的Rebellion Software公司开发的，它们曾经在1999年制作了PC版的《异形大战铁血战士》给玩家留下深刻的印象。在游戏中你将扮演“铁血战士”，装备有最先进的武器系统，包括热能探测仪（这要归功于戴在手腕上的微电脑）。这次的游戏更关注表现铁血战士的一方，可以操纵铁血战士迅速地奔跑，跳跃和射击。游戏中铁血战士的武器和能力非常丰富，几乎操作时需要用到PSP上的每一个按键。当然玩家还有一些经典武器，如腕刀、激光炮以及双肩加农炮等等，然而你不能像电影里面那样随意的射击，游戏里有一套自己的评估系统，它会根据你的成就给出一个等级评定，分数越高就意味着你能得到更多先进武器和自身装甲的升级，通过消费累计的分数还可以购买到新的武器。最后肯定少不了的是多人联机的对战模式，可以和朋友们组成两队畅快淋漓地大战一场，喜欢的同学不要错过本作。



《大人物拿破仑》是根据2004年的同名电影改编,游戏忠实地按照原著风格反映了一个高中男孩在乡村的生活。游戏并没有将这个电影改编的作品，类型变成模拟生活类，而是制作成了谁都可以玩的小游戏合集作品。在制作小游戏的背景方面，将各式各样的相关背景全都融入到游戏当中，看过电影的玩家相信一定会更加怀念。

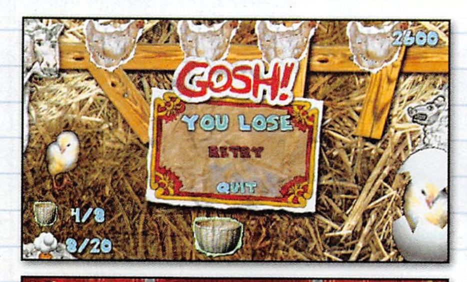
PSP	7 Studios	2007年10月30日
	ACT	1-2人/19.99美元
大人物拿破仑		287kb



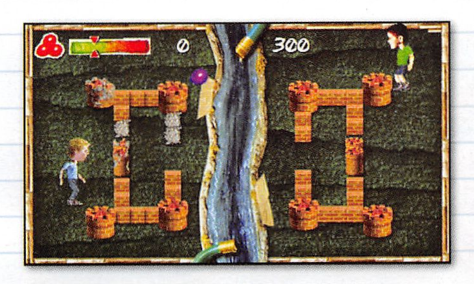
带着纯朴的乡村气息，他来了

“平凡即伟大”，这个标题不是用来评论这个游戏，而是这款游戏所改编的电影《大人物拿破仑》，这部电影也完全可以用这五个字来形容。这部电影是根据杰蕾德 · 赫斯曾经导演过的9分钟短片《Peluca》改编而成，此片的制作班底是由一群年轻的人们所构成的，里面既没有老练的著名导演，也没有知名剧本和脚本，整个电影就是由这些年轻人所拍摄完成。电影中的拿破仑可不是那位几乎占领了整个欧洲的将军，而是一名性格纯洁善良住在爱达荷州普林斯顿的一名普中高中生，他的性格内向而且忧郁，只是自己一个人默默地去做自己认为对的事情，内向的拿破仑有着一头蓬松的红发，经常穿着笨拙的登山靴。外表上虽然并不出色，但是却有一些并不被人们所欣赏的特殊技能。不被理解的拿破仑遇到了许多难题，最终终于得到了大家的认可！这是一部非常安静的电影，随着这部电影的发展，大家可以看到一个在偏僻小镇中一位有着大人物名字的男孩他的内心世界。

一部优秀的电影作品被改编成为游戏已经是一个业界的惯例，但是《大人物拿破仑》这部反映青春年少的电影似乎并没有多少可以被游戏利用的题材，就算被改编成为电影也应该是一部类似于《我的暑假》那种生活类游戏作品。



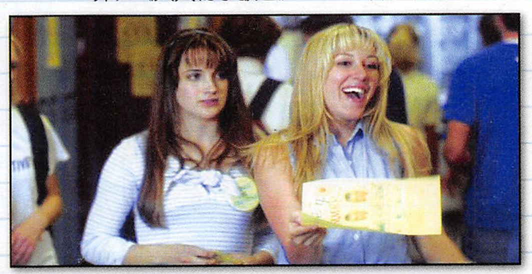




不过游戏发行商Crave Entertainment却正式发布了PSP版以及NDS版游戏《大人物拿破仑》的消息，游戏正式出现后我们发现，原来这是一款动作过关类的益智游戏合集作品。玩家的目的就是控制拿破仑通过一个又一个的小游戏获得相应的评价。

游戏的故事情节就是拿破仑从起床后开始所经过的一天，制作者将拿破仑一天中所遇到的事情完整地分成了诺干个小游戏，而游戏的背景以及人物都是风格极为清新的剪纸风格，这种风格与电影本身的风格极为相配。在游戏中我们能够看到电影中极为熟悉的角色，比如说Rico、Kip、Uncle 、Pedro、Tina the llama等人，主人公自然就是那个头发卷曲的大人物拿破仑。

游戏是按照拿破仑的生活所设计，比如说早上起床后拿破仑打开电视机，这个时候看到电视中所播放的跳舞节目，此时拿破仑就会有种想要跟随着电视一起跳舞的冲动，这时第一个小游戏就出现了。一个类似于跳舞机的游戏，操作方法也和游戏所属的类型相同，屏幕下方会出现需要按键的提示，当按键到达提示框的时候就可以按下去获得相应的分数。大人物拿破仑中所提供的小游戏很多，比如说有类似于小蜜蜂一样的射击游戏，玩家要控制拿破仑射击宇宙中的各种敌人最终消灭一个巨大的BOSS，一些美国的时尚运动游戏也会包含在里面，比如说篮球游戏，吊球游戏等等。当然橄榄球和一些其它的运动类游戏也会包含在里面。看过电影的玩家一定会在这个游戏中找到以往对电影的回忆，毕竟本作忠实地再现了拿破仑的生活。而且里面的小游戏极具恶搞性，相信玩过的玩家们一定会忍不住大笑！此外游戏还支持多人对战，自己享受完单人模式之后，就可以找来众多好友共同进入这些小游戏的世界之中，游戏遗憾的是并没有提供超过2个人以外的游戏，这样看来在多人对战方面就显得明显不足。不过大家可以放心双人对战方面也是乐趣十足。好了，不用再等待了和朋友们一同进入这个属于年轻人的世界，《大人物拿破仑》——“平凡即伟大”。







看过影片的人一定会找到共鸣，因为这个游戏确实忠实地反映了拿破仑的一些生活状况，在刚刚拿到这款游戏的时候我都没有想到，游戏类型竟然是一款充满了各种小游戏的PUZ合集类作品。里面的游戏十分具有乡村风格，特别是背景和人物的构成，背景是2D画风在配合写实的景物，而角色则是由真人的大头贴配合2D剪纸画的身体，给人一种亲切感。里面的各种小游戏也是为了搞笑而进行设计，给小菜印象较深的就是和牛打躲避球，以及用肚子顶球等美式的恶搞小游戏。游戏虽然是一个小品级别的搞笑类作品，但是它的电影却很不错，在圣丹斯电影节上，获得了剧情类最佳评审团大奖的提名，电影为大家讲述了一个迷茫的高中生表现自己青春的故事。青春时期你经历过这些事情吗？由FOX发行的这部电影向所有80年代的玩家们强烈推荐！

C



《料理妈妈》是一款将烹饪过程简化为各种小游戏的作品，通过使用触笔和麦克风的简单操作，完成一道道精美的菜肴和点心，任何人都可以成为料理高手哦！这样一款简单的游戏，发售之后虽然在日本反响平平，却大受欧美玩家的欢迎，大概是因为不光日本主妇都做得一手好菜，连中小学生都要上烹饪课的缘故吧。既然人气很高，系列化也是顺理成章的事情了，《料理妈妈2》在前作的基础上增加了一些游戏模式，让玩家不仅仅只是自得其乐而已，还能与朋友们一起联机分享游戏的乐趣。

NDS	TAITO	2007.11.15
	PUZ	1-4人/5040日元
料理妈妈2		512M

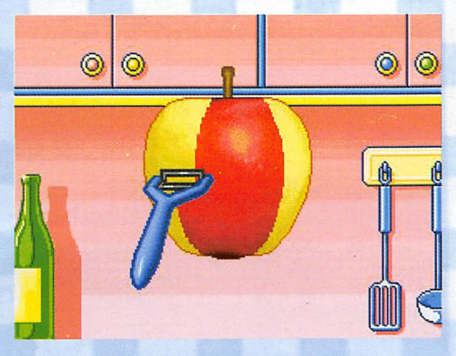
游戏里一共有五个模式：ママとおりょうり是跟妈妈学习料理的模式，ごちそうしよう是款待NPC检验料理技艺的模式，うでだめし是挑战各种最高纪录的小游戏模式，にっきをつけよう是用各种贴纸装饰日记的模式，デザインへんこう是变更妈妈的服装和厨房环境设定的模式。

进入ママとおりょうり模式后，可以看到各种菜色，排在最前面的是批萨，就选这个跟妈妈一起来做批萨吧！做批萨分好几个步骤，首先要将各种材料跟面粉混合在一起搅拌均匀，然后用力揉搓面团，等待面团发酵到适当程度之后，戳破膨胀的面团放出二氧化碳，还要用力拍打面团排出多余的气体。批萨饼可不是用擀面杖擀出来的，而是放在指尖上快速旋转，这样才能转出又大又薄的批萨饼，完成之后涂上果酱，摆上虾仁之类的配料，放进烤箱烤几分钟，烤箱温度和烘烤时间都不能弄错哟，烘烤之后美味的批萨就完成了！第一次做批萨的时候如果没有把握，可以选择画面下方的れんしゅう，就能反复练习每一个步骤直到熟练为止，觉得练习到差不多了就正式开始吧。正式



做的时候，要注意每个步骤都是有限定时间的，上画面的小钟表示限定时间，必须在限定时间内完成该步骤，否则会算作失败，如果能满足特定条件的话，比如限定时间还没有走到一半就完成了步骤，则会获得Bonus的奖励。料理完成获得评分后，可以选择将成品展示画面记录在日记中，如果料理评分较高，就会出现新的菜谱，根据Bonus的出现次数，还会获得一些额外奖励，例如奖励一件妈妈的新衣服，或者一种新的贴纸。

在ママとおりょうり模式中将所有料理都做

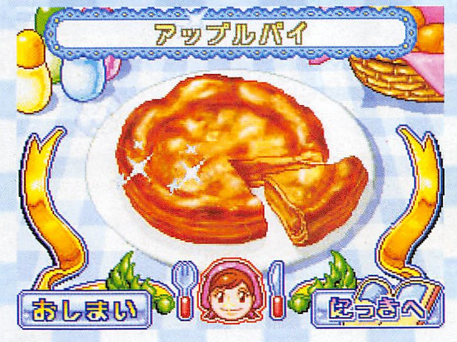


到滚瓜烂熟之后，就可以进入ごちそうしよう模式来检验自己的技艺了，这两个模式里出现的菜谱是一样的，不同点是在本模式中做料理必须一气呵成，每个步骤之间都没有停顿，不像上一个模式那样由你来决定每个步骤什么时候开始。这个模式是要将自己学会的料理拿来招待朋友，所以料理过程中任何一个步骤的失败都将直接导致料理失败，朋友会显出一脸不高兴的表情。料理完成后同样会获得评分和额外奖励，增加新的朋友，也能将成果记录进日记里。

做料理过程中的一些步骤，比如削苹果皮、刮玉米粒和搓丸子等，都会以小游戏的形式单独出现在うでだめし模式里，你所要做的就是用最快的速度在限定时间内削更多苹果皮、刮更多玉米粒、搓更多丸子，每一个小游戏的最高记录都会被保存下来，看你能不能每次都超越自己上一次的记录呢？限定时间不长，不要怕手酸，也不用担心触笔刮花屏幕保护膜，心无杂念地挑战吧！

在前两个模式中记录下来的日记，能够在につきをつけよう模式里随时查看，并且可以随意使用各种贴纸来装饰画面，比如给画面上的人贴上猫一样的小胡须，在料理周围点缀一些花朵啦饮料啦小太阳啦之类的东西，还能给画面选一个相框，装饰得跟大头贴照片一样。虽然没能和其他人联机，不过个人猜想这些日记是可以和别人交换的。

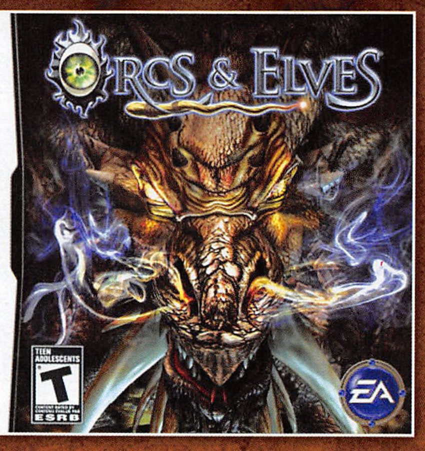
如果觉得厨房和各种厨具的色调不满意，又或者是想让一直穿着围裙戴着头巾的妈妈换个造型，就去デザインへんこう模式里随意设定吧。各种厨具和计时条、小时钟等等的颜色都可以随意选择，一共有六种色调，妈妈的衣服种类也很多，从洋装长裙到旗袍应有尽有，还有眼镜、小蝴蝶结之类的饰品，不过这些东西都需要你在前两个模式中努力做料理才能获得哦，是内容很丰富的收集要素呢！





初接触这款游戏就被深深吸引了，一口气连续玩了很长时间，看着每种料理的成品画面，做料理的成就感油然而生，虽然众多菜谱实际上就是各种小游戏的不同组合而已，但还是觉得玩起来非常有意思，一点也不单调。不得不说游戏里的料理种类实在是太丰富了，西餐的牛排、法式面包、和风的烤鳗鱼、打年糕、中餐的青椒肉丝、包子粽子，甚至还有鸡尾酒，真是让人大开眼界啊！这些料理不光是可以在游戏里做出来，还能根据学到的做法自己在家尝试，是真正的可以学会做料理的游戏哦，除了一些材料很难买到以及缺少必要厨具的料理之外，其它的都可以试着做出来，这也是游戏乐趣的一种延伸吧。总之这款游戏让我中毒了，兴致勃勃地玩了很久，如果你对做料理有兴趣，那就来玩一玩《料理妈妈2》吧，绝对会让你觉得非常过瘾哦！

A



业界巨鳄级软件厂商EA于11月13日代理推出了一款名为《兽人与侏儒》（Orcs & Elves）的NDS游戏。《兽人与侏儒》是由老牌的引擎开发公司id Software及Fountainhead Entertainment公司联合开发的角色扮演游戏，原本只是专门对应手机平台的休闲类型，此次EA把它移植到了全世界最受欢迎的掌机上面。本作是在手机上大获好评的作品，讲述了一个由矮人、地宫、巨龙等奇幻元素组成的经典幻想故事。虽然游戏并没有什么创新之处，不过奇幻故事的本身就很有趣。

NDS	EA	2007年11月13日
	RPG	1人/29.99美元
	兽人与侏儒	128Mb

龙与地下城的迷宫等着你来发掘

游戏简介

玩过欧美RPG的老玩家，怕是没有不知道《魔法门》系列的。经历了6代的狂热之后，《魔法门》更是俨然成为了欧美传统RPG的代名词了，而后讲述了埃拉西亚战争结束后故事的《魔法门7》也是大受欢迎，很多国内玩家也是到了7代才加入《魔法门》玩家行列的（露琪有生以来购买的第一个美式游戏就是3碟装的《魔法门7》，好吧，我承认自己玩的是盗版 -_-,-|||）。

作为一款第一人称主观视角的3D游戏，画面的素质是同学们所关心的。应该说游戏的画面在现在是不能满足见多识广的家用机玩家的，幸好EA也意识到了这一点，本作的图像使用了全新的LithTech游戏引擎，不但多边形数目有了几何级数的提升，而且各种3d特效也比同类型的其它作品丰富了很多。总之，其强悍的性能使游戏的背景世界更加奇幻而震撼，当然，我是特别针对NDS表现力来说的。





系统特点

除了剧情和画面之外，系统才是一款游戏真正的灵魂，而《魔法门》系列正是以丰富而复杂的系统闻名天下的。这次的《兽人与侏儒》也不例外，拥有一套完备的系统。

《兽人与侏儒》的单人部分是玩家自己唱独角戏，所以场景设置充满了各种机关让玩家体验游戏独特的系统，而敌人的AI设计也非常有趣，它们懂得互相警告和支援，从不同方向围攻玩家，而受伤之后它们也会蹒跚的企图逃跑；在敌人的围攻和不断的战斗中，玩家要懂得利用场景的机关牵制和消灭敌人，在敌人中制造空隙以让自己穿梭自如；而冷兵器的蓄力攻击可以结合不同的方向而产生不同的招式，而快速连续攻击时，敌人也会用同样的技巧招架。刺客型的玩家不依赖正面对战，潜行后背刺是这一类角色的乐趣所在，悄悄溜到敌人背后将匕首刺入它的肉体，往往比正面



砍杀更加刺激。魔法则是游戏中更加有趣的存在，玩家可以像控制遥控导弹一样控制魔法飞弹和火球，这也让很多老玩家想起当年在《毁灭公爵》中的新颖体验，专注于魔法的玩家也可以凭借低端的近战武器或法杖，还有操作上的技巧在不得已的近战中取得胜利。单人游戏部分充满了这样的机关和那样的窍门，让玩家体验游戏系统的巧妙。

《兽人与侏儒》采用了LithTech引擎，该引擎的互动性和光影质感表现非常好，引擎支持的HDR充分地展示了它的“耀眼”的魅力，而且在敌人丰富的面部表情的刻画非常值得自傲，而每个角色本身，无论是达到巨兽和飞龙，小到爬虫和飞怪，本作都使用众多的多边形进行描绘，力争高水准的表现每一个单位，而无论是凶残的兽人还是披甲的战士，都充分体现了他们的种族和职业特征；而且对很多细节体现非常好，玩家的斩击可以在敌人身上留下伤痕，还可以打落他们的武器与护具，又或者把他们切得七零八落。强大的物理引擎为游戏带来了更真实的效果，场景中的物品也可以随意移动和损坏，游戏的交互性得到了增强，而这些交互性的增加被直接应用到了战斗过程中，玩家可以利用各种物理和交互特性来智取敌人，可以说物理引擎和交互设计也被从外部延伸成了游戏内在系统的一部分。华丽的魔法，紧张的战斗都会让玩家极具临场感，无论是和敌人在武器摩擦的火花中快速的进行格斗，或者一面享受魔法特效看着敌人变成焦炭或者冰渣，都是可以体验到战斗效果的设计带来的游戏快感。在场景特效上，游戏也没有丝毫马虎，无论是各种魔法产生的气浪扭曲还是不断飞溅在场景上的血迹，都为游戏的体验感增色不少。而游戏的音乐比较一般，风格是弦乐、交响和圣堂，而且会随场景的不同和战斗开始而进行变奏，感觉上也贴近游戏的内容，可谓比较到位。而音效部分的表现更加出色，无论是武器之间的互搏，还是建筑轰然倒塌又或者怪兽的嘶叫，都非常逼真和震撼，大大增进了游戏感觉。



Id Software最近动作频繁，为了开拓掌机以及手机游戏市场，专门成立了极具有针对性的开发部门Id Mobile，专做手机及掌机游戏。目前宣布的主打平台为PSP和NDS以及手机平台。最近Id Mobile刚把经典的《兽人与侏儒》搬到掌机平台上，这个作品是Id Software经典作品《毁灭公爵Doom》延伸出来的一款游戏，该作在Doom的基础上加入了全新的RPG元素，是一款全新的Doom RPG，发售之后获得多个媒体的较高评价并拿到了多个游戏奖项。在此基础上，Id Mobile今年打算继续开发类似的经典游戏，但是却并没有宣布新计划具体的情况，不过将Doom RPG移植到PSP上，或者开发PSP版的《毁灭公爵》、《雷神之锤》等名作的可能性都是很大的。而实际上，热心的玩家们也早已将Doom以及Quake搬到了PSP平台上，虽然这些游戏均不能运行在官方PSP系统上，可依然备受追捧。Id Mobile也在试图开发跨平台游戏，但是PSP与NDS硬件巨大的差异性让这个愿望在目前阶段很难实现。也许《兽人与侏儒》会登陆Wii？谁知道呢。

B

《索尼克 竞争者》是SONIC系列在PSP上推出的一个作品，时隔一年之后,《索尼克 竞争者》的续作再度出击。这个系列是双人竞赛类型，以到达终点或击败对手为过关条件。可以说和以往的作品有很大的区别，你完全可以把它当作一个带障碍的竞速游戏。这个系列在PSP上的画面表现非常优秀。甚至不少玩家都希望在PSP上推出《索尼克》的正统作品。

NDS	SEGA	2007年11月13日
	ACT	1-2人/39.99美元
索尼克 竞争者2		256K





画面音乐

《索尼克竞争者2》直接用了前作的引擎,在画面上虽然没多大变化,但在PSP游戏中也算不错的了。游戏场景虽然是3D构成,但实际上玩法仍然是2D的直线式,视角都是随着场景的变化而变化。游戏的音乐采用了摇滚风格,结合激烈的画面,感觉非常适合。游戏整体体现的就是一个"快"字,音乐节奏快,画面滚动快,有些时候让你会感觉到目不暇接。你会觉得这个游戏非常爽快过瘾。

游戏操作	
十字键/摇杆	控制角色移动
△键	使用特殊道具
□键	使用特殊移动
○键	攻击对手
×键	跳跃
START	暂停

游戏的操作比较简单，很容易上手。十字键和摇杆都可以控制角色的移动，这个游戏中对于方向的要求不是很严格，主要是没有3D游戏中那种转向,一般来说还是用十字键控制更方便些。

在游戏场景中会有带着两个翅膀的标记,碰到它之后就可以获得特殊道具,这一点有点像《马里奥赛车》中的问号箱，得到的道具会在画面左上显示。道具分为辅助系、攻击系、放置系几种。有的是身体周围出现磁铁,帮助获得金环；也有的是对对手放出一个火球或冰锥攻击；还有的是在所在地点放置一个陷害道具。道具各种各样，应用起来也是有各种各样的方法。

随着奔跑跳跃，右上方星星标记的气槽会慢慢增长起来，满了之后就可以按□键使用每个人物的特殊移动了。每人的特殊移动效果都是差不多的，不过比较累人的是要一直连打□键才行，有时会影响按其他键。





竞争不是竞速，竞争就少不了互相攻击。竞速场景中，在离对手近的时候按下○键就可以攻击对手，对手被攻击后会出现一个硬直，这时就可以借机超过他了。对战场景中，攻击对手是主要的胜利手段，在对手金环为0的时候，攻击到他就可以获得胜利。



主要游戏方式

这款游戏中主要的游戏方式共有3种，分别是竞速、对战、BOSS战。

在竞速中就是看谁先到达终点，中途会有很多可以使用的设施，还有很多条路线，其中有些是近路，这都是超越对手的关键。此外，在竞速中灵活使用道具让自己保持优势或者陷害对方也是必须手段。不过，最关键的其实还是要背版面，不然到后期的对手真的是不好对付。



对战场景相对竞速就显得简单多了，场景布局有点像乱斗游戏。要想击败对手，就要先攻击对手，将金环数降到0，然后再攻击对手，这样就能拿下一颗星，先得到3颗星的一方获得胜利。场地中还有道具，要灵活使用。

BOSS战模式的场地有点像竞速场地，你和对手都在一条线上，攻击同一个BOSS，看谁最后将BOSS击倒。不过，不光可以对BOSS攻击，你和对手之间为了得到攻击BOSS的机会，也是可以进行互相攻击的。



游戏模式

在游戏模式中分为单人、多人、卡片收集等模式。单人模式里不但有故事模式，还有自由竞速的模式，可以对已经通过的地图随意挑战。

多人模式中支持2人联机，跟朋友一起体验竞争的乐趣吧。此外，联机还支持游戏共享功能，可以一张盘两人游戏，非常方便。

卡片收集系统主要是完成一定的条件后，卡片就会出现。收集全了之后还会追加隐藏要素，喜欢收集的玩家不妨可以试试。不过本作的卡片模式感觉还是很鸡肋。

不过，模式方面还是觉得比较单薄，基本都是以竞赛为主，如果有小游戏就好了。



翔武

《索尼克竞争者》系列在PSP上的画面水平可以说令人比较满意。随然游戏大致玩法跟以前作品差不多，但是游戏以赛跑方式进行有点让老玩家不好接受。总是觉得这种游戏方式有些单调，虽然场景不同,但玩一段时间后就会感觉有些厌倦。老实说，以PSP的这种机能，开发类似《索尼克大冒险》和《索尼克英雄》类型的游戏都完全足够，从按键操作方面也没什么障碍，何必非要拘泥3D画面2D玩法。相比之下，感觉NDS的《索尼克冲刺》系列倒是一作比一作进步要明显。此外，本作中的卡片系统，如果再有下作的话，希望这些卡片能有更多的用途。近两年，无论是NDS还是PSP上，《索尼克》系列的作品感觉不算少，但总是感觉没以前的好玩了，难道这系列也快到头了？看来DC的《索尼克大冒险2》还是整个系列中最高啊。

B

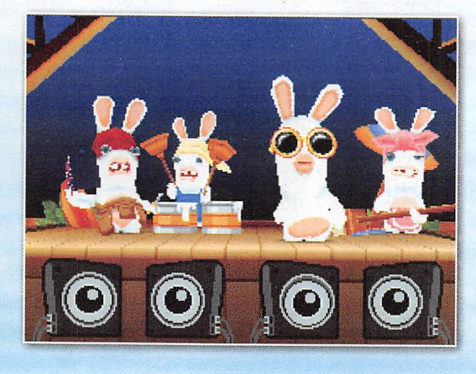
RAYMAN 2 RAVING RABBIDS

NDS	UBISOFT	2007年11月
	PUZ	1-4人/19.99美元
雷曼疯狂兔子2		256Mbit

还记得那些疯狂试图想要统治地球的兔子们么?自从上次想要把雷曼关在自己的世界里面的计划失败之后，它们一直都没有放弃过它们的那个理想——统治地球。不过这次在统治地球之前，它们需要进行一番整顿，所以疯狂兔子们来到了NDS上，在NDS版中我们要控制这些疯狂的兔子进行丰富多彩的小游戏。玩游戏的同时我们能够欣赏到这些疯疯癫癫兔子们的搞笑表演，在被兔子们逗得大笑之余别忘了游戏内容，因为这些游戏的内容也是十分精彩。

进入游戏后我们要控制一个类似于兔子头头的家伙带领它的兔子军团们进行游戏，在进入游戏之前我们先要了解一下这个游戏的内容，此游戏属于小游戏的合集类作品，游戏总共有6个地区可以选择，进入每个地区后，里面都会有一些小游戏等待着大家，兔子们的宝物仍然是一个皮制的马桶清理器，因为地图上面的标记就是这个东西。每完成一大关的小游戏后就会进入下一个关卡。关卡类型并不是由玩家自己任意选择的，而是必须完成相应关卡才能够开启。

按下标题画面后，我们先来给兔子选择一个形象，选择BUNNY就会进入形象是设置，不过如果在选项画面下什么都不选择的话，我们可以看到屏幕上方的兔子把马桶清洁器扣在嘴上而拿不下来的搞笑场面。进入BUNNY后，一共有三个选项可供我们设置，分别是给兔子配上颜色、打扮兔子的外形和设计兔子身后的背景颜色，第一项和最后一项玩家们可以发挥自己的想象力为兔子们设计一个自己认为好看的形象，而中间的打扮兔子外形，则有三种打扮方式，分别是头部、身体以及手上的道具，这三类物品的获得是根据你完成游戏的成绩而决定的，也就是说当你完美的完成一个下游戏时就会随机送给你一个装扮，拿到之后我们就可以在打扮选项中为兔子们装备了。想要进入游戏的话那么就选择ADVENTURE模式，在SCORE选项中我们可以随时查看自己在



关卡中的小游戏得分，而最后的MULTI模式则是多人对战，在多人对战选项中最多可以支持4人的联机对战，这样的游戏还是与朋友一同来玩才显得更为有趣。

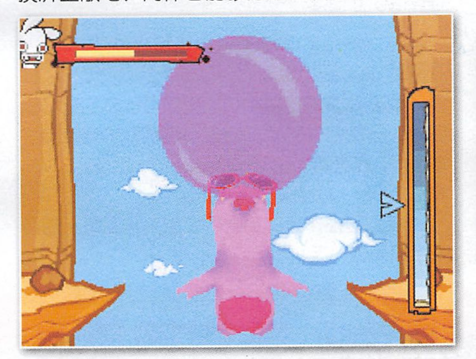
选择第一个ADVENTURE模式后就会进入剧情模式，为了躲避雷曼的骚扰，兔子们决定在世界各地发展自己的军队，图片故事剧情结束之后就可以正式的开始小游戏之旅了。我们随便地进入几个小游戏，发现这次专门为NDS准备的《雷曼疯狂兔子2》中的游戏还是很有意思的，下面就来挑选几个给大家介绍一下。

节拍DJ

四个兔子组成了一支乐队，每个兔子负责一种乐器，屏幕会从上到下落下代表节拍的音符。玩家只需要按照一般音乐游戏的玩家，在音符与下面的音箱孔相重合的时候按下去就可以了，当音乐进行到一部分的时候就会出现兔子们的现场SHOW，不过如果玩家要是一次都没有点到的话，就会看到在现场的兔子们都睡着了的搞笑场面。

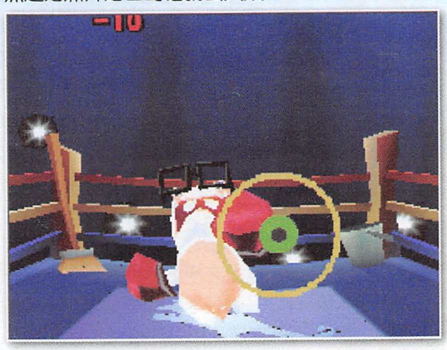
吹泡泡

兔子从天而降，你有两种方法能够减缓兔子下落的速度，第一种就是冲着mic不停地吹起，泡泡吹得越大相应的得分也就越高，如果你实在是不想要浪费你的体力，那么就用触摸笔不停地在触摸屏上敲吧！同样也能够把泡泡吹起来。需要注意的就是旁边的距离槽，如果指示箭头到底端，而你屏幕最上面的分数槽却没有到达一半的时候那么就意味着你要重来了。



观察星座

站在楼顶上看看今晚的星座，不过这个可不是一个单纯的欣赏游戏哦，玩家需要根据上屏幕中所给出的图案，在下屏中使用触摸笔完整地画出来，游戏还是十分简单的，毕竟给出的图形并不是很复杂，不过一定要注意的就是起始点是最开始闪亮的大点，结尾点也是最大的点，如果不按照起始点开始画的话就会失败。

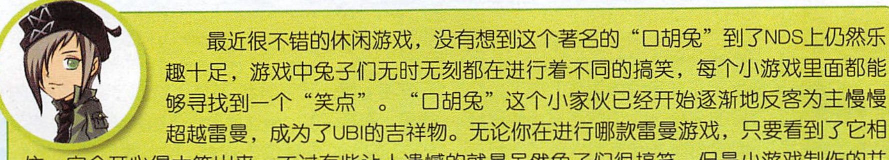


打拳击

两只兔子们的拳击对战，玩法很简单，屏幕上出现的黄圈与屏幕上的圆圈重合之后，使用触摸笔进行点击就可以攻击一次，如此反复下去之后屏幕上就会出现一个蓝色的圆圈，点击后就可以连续击打对手多次，胜利的方法就是让上方的分数槽涨满！

化学实验

类似于经典的“猜硬币”，当兔子在上屏的屏幕上指出一种颜色之后，你就需要在下屏的试管中找出相应的颜色，系统会在开始之前让你看一眼相同颜色药品所在的瓶子，之后就会进行不停地变化，只要你眼力够好用，就能够将相同的颜色轻而易举地找出来。



最近很不错的休闲游戏，没有想到这个著名的“口胡兔”到了NDS上仍然乐趣十足，游戏中兔子们无时无刻都在进行着不同的搞笑，每个小游戏里面都能够寻找到一个“笑点”。“口胡兔”这个小家伙已经开始逐渐地反客为主慢慢超越雷曼，成为了UBI的吉祥物。无论你在进行哪款雷曼游戏，只要看到了它相信一定会开心得大笑出来。不过有些让人遗憾的就是虽然兔子们很搞笑，但是小游戏制作的并不是很优秀，有些游戏的可玩性并不是很高，大多数游戏无非就是换了一种形式让兔子们进行的搞笑表演，涂鸦模式反复不停的出现在游戏中，每进行到一部分后就会出现涂鸦模式，估计就是为了延长这个游戏的时间而进行设计。而且一些小游戏的设计也是相似度很高，如果这个游戏失去了兔子们，那么它就会黯然失色！不过冲着兔子们也要去挑战一下这个游戏，OK！准备好你的NDS，接受兔子们带给你的挑战吧！

B

■文责/莱团

MD模拟器再度更新，1.35B登场，整体效果超于完美！掌上MD实际体验！

PSP上面第一个准完美的MD模拟器PicoDrive for PSP更新了最新的1.35B版本，在这个版本中继续修正了一些细节上的错误，同时也增加了更为完善的功能，CSO格式就是其中之一，CSO格式是ISO专用的压缩格式，它能够有效地减少ISO的容量，并且让一些支持ISO的模拟器直接支持。PSP的ISO最先使用的这种功能，而今到了模拟器上也可以用这么方便的压缩功能了。这样一来一些MDCD的ROM就可以有效地减少占用的空间以便玩家们能够装入更多的游戏。

可能有些玩家会想那么MDCD版本的CSO转换工具有了吗？其实根本就不需要专门的ISO转换工具，PSP的ISO转CSO工具就可以直接使用在MDCD上面。经过测试MDCD版本的天使之翼，原ISO大小133M经过转换后变成了48M，使用最新的1.35B能够良好运行，没有任何问题。



下面介绍一下最新版本的更新内容。

1、MP3解码不会在1.5固件上出错了

2、增加了Gamma调节选项PS3

3、增加了.cso 的ISO格式支持。对非FMV游戏有用

4、修复sram内存读取错误(Shining in the Darkness的存盘错误得到修正)

5、现在可以在读取ROM之后定义地区码

6、修复另一条内存读取的错误，避免了模拟某些游戏时崩溃

7、为Sega CD游戏增加挂起/恢复操作

8、其它细小更新

需要注意的是CSO功能应该可以节约记忆棒空间，但会使FMV游戏变慢。转换后ISO可以良好地运行，作者本人在老PSP1.5系统，以及3.52M33和3.71M33-3上都进行了测试。

模拟器在作者的更新下会越来越完美！期待完全完美的一天！

8G组装棒正式登陆国内！实测效果兼容性与速度让人满意！入手时机未到？

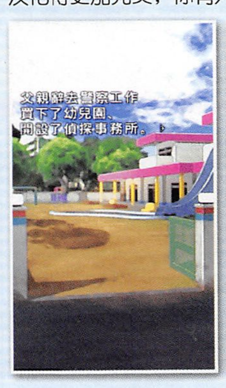
8G组装短棒终于正式在国内大陆上市了，经历了众多4G增容棒的洗礼之后8G的正式组棒已经出现了，目前在国内有很多网友都入手了，经过测试后发现组装棒整体水准让人满意。将记忆棒放入PSP内后棒子的容量显示为7728MB，装入一些PSP游戏后能够正常运行，不过这些都是个根据目测，而真实的速度还需要借助记忆棒读写测试软件才可以知道真实的速度。

根据多位玩家测试的结果上来看，组装8G棒子在速度上整体让人满意，基本上达到了组装4G棒的速度。在读取的时候速度要快于组装4G棒。在使用PSP进行读写测试的时候，写入速度最大是3.8MB/S，而读取最大速度是7.5M/S。当使用读卡器进行测试的时候最大写入能够达到3.9MB/S，读取则是最大10MB/S.这样的速度已经相当让人满意。认为4G棒容量不够的玩家可以考虑一下入手8G的组棒，目前的市场价格是500多RMB，不过普及之后估计价格能够迅速下滑！玩家们可以持币观望！

《不可饶恕你》汉化版正式开工！白金殿堂作品值得期待！解开那些秘密！

AVG新作《不可饶恕你》是一部电子小说作品，它用女性侦探的眼界为玩家们讲述了一个婚外情的故事，游戏并没有什么复杂的系统，只是用于风格接近于完美的音乐和情节紧凑的文字为大家讲着故事，但是由于游戏是日文版，所以导致国内大部分玩家不能够了解游戏出色的剧情部分，CG汉化组决定对这款文字量颇大的作品进行汉化，游戏内部破解趋于完美，可以采用简体字库进行汉化，现在CG汉化组正在招收游戏的翻译，而为了能让更多的玩家体验到这部作品的优秀，一些日语好的玩家热情的投入到汉化游戏中，翻译已经就绪，目前正在顺利进行文本翻译中！相信在CG汉化小组以及翻译们的共同努力下这部作品的完全简体中文版的出现，将不会太远，让我们一起共同期待。

目前CG汉化小组仍然在招聘日语翻译，这么多的翻译加入里面目的就是为了把这部作品汉化得更加完美，你有兴趣吗？

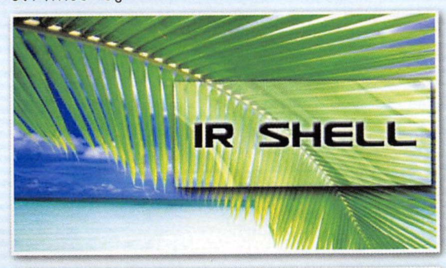




iRShell最新版出击！3.81强势登场！更多功能加入,共同打造完美软件系统

新版本的iRShell出炉了，这款被誉为PSP上面的最强自制固件终于推出了最新版，那么我们就来一起看看新版增加了哪些功能。

1、新版本支持了厚/薄机最新的M33固件。薄机用户可以选择3.60M33，3.71M33–1到3.71M33–3。





2、PS模拟器玩家能够通过这款软件进行WiFi的双人对战！

3、增加了全新的用户菜单系统，使用方法类似于WINDOWS的右键功能。

4、可以添加多任务的PRX插件系统，允许用户用iR Shell为多任务写PRX插件。

5、作者在Dark_Alex的帮助下，能够让IRshell支持了M33和NP9660免引导。

6、内建支持了Dark_Alex为3.71M33–3开发的最新Popsloader插件。

7、用户可以利用存放在棒子里面的MP3作为闹钟铃声，可以设定随机这样的话可以每天听到不同的铃声。

8、待机的时候可以把PSP自动关闭，这样用来节约电池。

9、允许玩家通过热键关闭所有LED灯。这样的话一些不必要的麻烦就能够避免。

10、终于支持了PSP2000的视频输出功能。

11、能够在iR Shell的主菜单中查看音量大小。

12、修正了大量BUG

这款软件越来越富有人性化，期待新版本的更新。





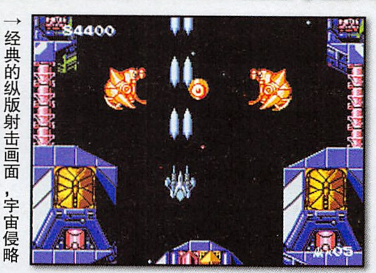
游戏名	游戏中心CX 有野的挑战状
厂 商	NGBI
发售日及其它资料	●2007.11.15 ●1人 ●5040日元●256Mb





你是现在还有经常在玩红白机游戏的人吗？回答“是的！”人，或者有时候不知为什么就是很想玩玩怀旧作品的人，那么《游戏中心CX》肯定是最适合你的游戏，没有之一。这是一个在日本CS富士电视台721频道播放的游戏综艺节目，由搞笑团体“好孩子”中的有野晋哉扮演有野课长，为了看到怀旧游戏的结局，即使不断地接关失败而结束游戏，仍然努力挑战通关的节目。

让我们回到过去那段纯真的童年



→经典的纵版射击画面，宇宙侵略者在这一刻灵魂附体。

在进行游戏的时候，魔王有野会发出挑战状，挑战状的内容包括“闯过第3关”、“连续打倒两只怪物”等等诸如此类的特殊要求。只要能将一个游戏的挑战项目全部完成，时间就会继续前进，来到下一个游戏的发售日，这样就可以玩到新游戏了。值得一提的是，完成挑战状的目标后，有时会取得游戏杂志（伪FAMI通 XD）。游戏杂志里刊登了各个作品的攻略情报，以及正常玩法无法找出来的秘技偏方。参考杂志的详尽情报后继续攻关，还是刻意不去看而纯粹通过自己的努力，就在你的一念之间哟。

更多新游戏等着你去发掘

这些游戏看上去是FC模拟器，其实都是重制的。首先，要在保证点对点显示的前提下，对画面比例进行调整。还在把有野的评论插入到游戏里，程序上的改动应该不少。杂志和说明书很用心，比以往同类游戏中的扫描说明书有诚意；并且可以翻阅里面的内容，和现在的杂志一样，有游戏的介绍、攻略、秘技、排行榜、制作人访谈等等，甚至可以看到下一款未开启游戏的发售预告……游戏的时候，下屏看你玩的少年有野还会对你的游戏进行评价，感觉又回到了小时候几个伙伴一起打机的情景，如果你经历过FC时代，就不能错过这个游戏。



↑不要被画面迷惑到了，这可不是赤色要塞哟，而是赛车游戏。

RPG 角色扮演		
	游戏名	驯龙者音魂
	厂　商	NBGI
	发售日及其它资料	●2007.11.1 ●1人 ●5040日元●512Mb

口袋训龙师的冒险舞台



NBGI制作的这款RPG类型的游戏，在各方面都堪称模范游戏教科书。玩家扮演的少年无意中闯入了神秘的世界，由此展开了在异世界的冒险。在这里,玩家可以用有着不同音阶的声音制造出各种各样的龙进行战斗。游戏系统方面融入了策略模拟和育成的要素，地图上会出现若干场所，玩家可以任意选择进入,自由度大大提高；根据自己希望得到的种类和属性，可以对相应的龙蛋进行孵化。根据龙的属性和特技等特点，还可以制定出各种各样的战略。本作的重点更侧重策略战斗方面，在一周目结束后，会追加很多新要素，使游戏更加耐玩。

朝着一名合格驯龙师的目标加油

战斗系统方面设计的非常人性化，首先，LV的等级最高只有10级（初期的极限是LV5），玩家不用再为练级而发愁，可以把有限的时间投入到无限的游戏世界中去（笑）；其次，战斗时最多可以使用6只龙，三前三后，前面的是战斗队，后面的是预备队，根据站位、属性、特技可以制定各种各样的战术，可以说这是本作的一大亮点；最后是战斗画面、和一些小的方面，战斗画面显示在上方屏幕中，从侧面的视点可以将最前面的三只龙一览无遗，并每隔10秒钟自动切换一次视角，受到攻击时，轻伤（损失HP100以下）和重伤（损失HP100以上）有两种不同的动画，省略了回避和命中率的要素，只有攻击、特技和防御等几种选项，使操作更加简单方便，战斗的操作感相当流畅。除了这些大的方面，很多小细节也足以看出制作方的睿智和良苦用心，游戏中所有的菜单选项都简化到了极点，省略了传统RPG游戏中繁杂的攻击、防御道具，直到最后通关时，在商店可以购买的道具全部也只有十几个；剧情方面省去了大量的对话，只在迷宫的开头和每章的开头部分保留了少量的对话，这对国内玩家来说无疑是一个利好的消息。

メール
とんでもない世界に
よびだされちゃったらしい。

↓也不要被这张画面迷惑了哟，这可不是蓝龙（好吧，确实是蓝色的龙 OTL）。



特技方面，特技分为直接减少对方HP的攻击型、使对方（或我方）陷入某种状态（攻防上升或降低、行动不能、每回合HP减少、二次攻击等等）的辅助型两种，攻防增减的特技可以重复累计效果，FP最大为30点。

COOLEST GADGETS

掌上周边街

这次所要为大家介绍的包都是价格相对便宜的，便宜的同时对PSP的整体保护性也很好，材质一般都是采用了尼绒等轻便材料制成，玩家们可以看看！



超低价便携包！

超低价格的便携包登场！不仅价格低廉，颜色也是多种多样，而且还是PSP–1000/2000两用的噢！

材质是尼绒，形状与PSP的长方形十分吻合，外部拉链的长度大约为便携包周长的70%，拿取PSP本体时很方便。内部的材质很柔软，拉链内侧也有挡板遮挡，不必担心会划伤主机。

内部可以收纳1枚UMD，装入UMD后也不会和PSP本体发生摩擦。不过放入UMD后最好还是将PSP的背面冲向UMD收纳槽。收纳槽的深度可以容下一根手指，不过取出UMD时也很方便。

厂商：HORI
价格：819日元
颜色：黑、银灰、蓝、粉





将拉链向两侧完全拉开后便携包最大可以打开30度角，所以在取出PSP本体时稍稍有些不便。由于PSP–1000和2000厚度不同，这款便携包采用了比较平衡的厚度，不过装入PSP–1000后再放入UMD就会有些鼓胀。

这款产品的外观很一般，没有什么吸引人的地方。不过低廉的价格和实用性还是不错的。





防偷看贴膜

厂商：HORI
价格：819日元

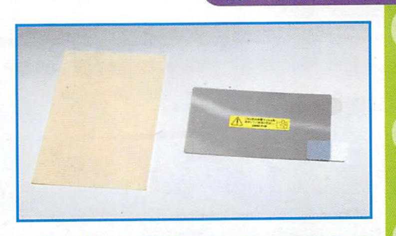
这款贴膜是为了防止玩家身边的人偷看自己的屏幕而推出的。贴上这款贴膜后，屏幕左右倾斜30度以上旁边的人就只能看到黑乎乎的一片。这款产品是专门对应PSP–2000的。

这款贴膜分为保护层、防偷窥层和再剥离黏着层，其中防偷窥层代替了传统的防止反射层，所以光线透过率只有80%左右，画面的明亮度有些许下降。

由于PSP–2000型的屏幕设计与1000型不同，所以这款贴膜的上下左右四个方向都要比液晶屏小1–2mm，所以在贴附的时候尽量以液晶屏的中心为基准。质地感觉比一般的贴膜要坚硬一些，好像比普通的贴膜要厚一点。

贴好后可以明显的感觉到画面的亮度有些许变暗，如果显示的画面比较绚丽问题不大，如果游戏画面本身就比较暗的话还是有一些影响。画面显示有些颗粒状，此外画面内有时还会出现斜线状碎纹。不过这种情况并不严重，相比PSP-1000型的防偷窥贴膜要好上一些。

这款贴膜的防偷看性能还是不错的，不过如果玩家的朋友想一起看屏幕的话就比较麻烦。









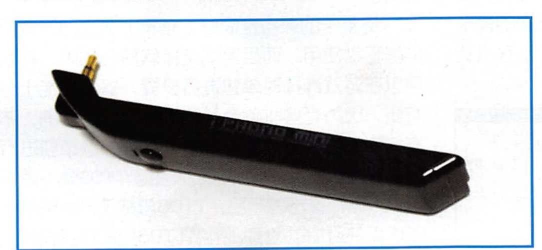
蓝牙适配器

这款蓝牙适配器的形状与PSP可谓是完美的结合。从耳机端子获得声音，通过蓝牙传送到耳机中。不过这款产品没有遥控功能。

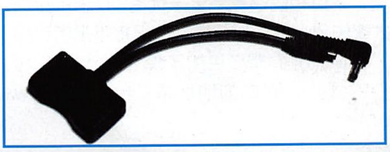
这款产品为长方形，左侧有对应耳机端子的插头，可以插在PSP的底部，颜色为金属黑。适配器上面有通信指示灯，电源开关。内藏锂离子电池，续航时间为6小时。

适配器背面有充电接口，可以用附带的DC-USB充电器进行充电。DC-USB充电器还可以从PSP附带的AC电源取得电力，同时为PSP本体和适配器进行充电。





厂商：Bluetake
价格：7480日元
传输方式：蓝牙 V1.2基准 Class2
电源：锂离子充电电池(3.7V/200mAn)
续航时间：约6小时
体积：126×20×30（mm）
重量：20g

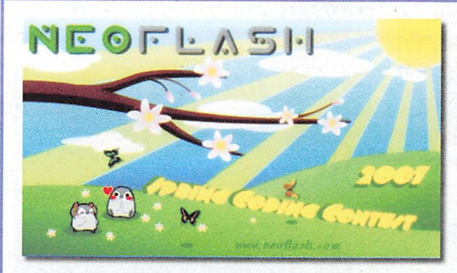




将适配器安装到PSP后就会发现厂商在形状上下了不少功夫，二者结合在一起就像一个整体。不仅结合性好,固定力也很强，虽然适配器的插头和PSP的耳机端子都很小,但是安装之后还会紧紧地贴合在一起。不过也正是因为固定力好，所以在取下时需要小心。音效方面还是比较令人满意的，不过最好使用密闭型的耳机，比如耳挂型耳机。

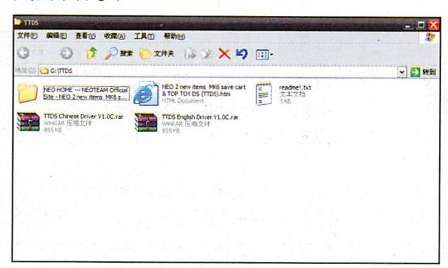
不过在测试中也发现了一些小问题，就是使用途中有时候会突然出现没有声音的情况，时间很短。推测可能是由适配器与蓝牙耳机的距离产生的问题。正面握着PSP的时候没有任何问题，但是将PSP的位置向身体下方移动之后就会出现声音停顿的情况。

新时代烧录卡TTDSand存档备份软件简评



如今市面上NDS的烧录卡已经非常多了，如大家都熟悉的R4、M3DS、EZ5、SC等等……这些烧录卡厂商在推出烧录卡之后都各自改进各自的功能，目的就是为了更加突出自己的产品，NDSSlot1的烧录卡的价格也是越来越便宜，功能也是越来越丰富，比如说：金手指功能、内建模拟器功能、直接观看文本等附加功能。记得早在很早以前烧录卡还不是很流行的时候NEO小组最先放出消息说要开发功能强大的NDSSlot1端的烧录卡，不过刚刚有这个想法之后，国内众多烧录卡小组，立马放出了自己的Slot1产品，从最开始需要刷机到三免，一步一步的逐渐走向成熟。今天我们掌机迷评测组收到了由NEO小组提供的NDSSlot1端的全新烧录卡TTDS，下面我们就针对这个烧录卡进行一下测试！

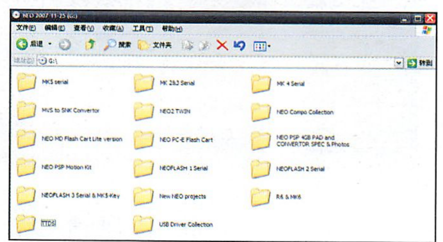
打开包装之后在简单的包装内有一个TTDS和一个支持miniSD和TF卡的读卡器，给我们最深印象的并不是烧录卡，而是随卡赠送的读卡器，因为它和任天堂官方出品的烧录卡中所赠送的读卡器竟然完全相同,小小的读卡器拿在手中实在是让人爱不释手！



首先玩家需要准备一个TF卡,将TF卡放入读卡器后打开随包装赠送的光盘,在里面TTDS的文件夹中我们需要把卡带需要的内核复制到根目录下。

打开文件夹后我们看到了两个内核版本，一个是中文内核另外一个就是英文内核，它们在功能上没有区别，只是语言不同而已。

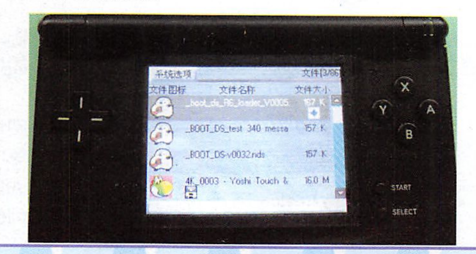
将内核装入到根目录后，我们就可以把NDSrom放入到TF中，TTDS同样也是支持原始rom并不需要转换。



进入后我们看到一个非常简洁的界面，对于一些没有文件图标的游戏系统会自动给予一个图标，文件名称与文件大小也清晰地显示在屏幕上，在左上角的位置上有一个系统选项字样，在里面可以对烧录卡进行设置里面一共有四个选项，分别是PASSME模式、GBA模式、关机和调节灯光。PASSME模式可以让TTDS卡单独充当一块三免卡使用，而GBA模式，则是让TTDS来引导其它的Slot2端来运行GBA游戏，剩下的两项就不用进行说明了！

烧录卡的兼容性很好，基本上测试的游戏都能够正常使用，而且游戏支持软复位功能，并且可以在游戏选择时单独进行设置，这个功能十分方便，因为有些NDS游戏是不支持软复位的，不支持软复位的游戏非常容易死机，所以单独进行设置就可以避免这个现象的发生。TTDS是一款在烧录卡后期推出的产品，TTDS总结了各大烧录卡的优点并且加以融合，虽然TTDS目前还没有什么名气，不过相信这款烧录卡优秀的素质应该不会让大家失望！我们期待NEO小组接下来的产品。

如果玩家们想要更加了解NEO小组可以访问他们的网站，网站的地址是：http://www.neoflash.com



官方网站：www.NEOFLASH.com 订购：www.IC2005.com

在进行NDS的游戏时是不是会考虑到存档转换与存储问题？现在的SLOT1烧录卡功能越发的完美，但是仍然有一个比较麻烦的问题，那就是不能够随便的备份游戏存档，现在好了由NEO小组推出的新时代NDS游戏存档MK6SAVE CART可以帮助你解决这个问题，下面我们就一起来看看它的使用方法！

新时代NDS游戏存档MK6SAVE CART的功能

1、拥有与SLOT2端相同1:1的原大小尺寸
2、NDS和NDSL全部支持，都可以进行使用
3、使用支持了4k/64k/256k/512k/2m/4m eeprom的硬件储存,使用一些全新的引导模式来选择存档方式
4、并不需要电池进行储存，游戏的存档数据可以保存50年以上
5、支持neo2/3并且能够互相转换，同时为这MK6专门准备了全新的系统菜单2.0
6、建立在passme功能的基础上,附带的MK6slot1端可以直接进行开机,几乎完美包括当前的三免功能

插上slot1的MK6三免卡后在插入下端的NEO3TF就可以进行记录的转换，插入后开机会出现三条提示它们分别是；



you can select 3 save type before boot the slot-2:
KEY Y --- for boot with 4K save mode
KEY X --- for boot with 64K/256K/512K save mode
KEY A --- for boot with 2M/4M/8M save mode



此时你可以选择三种Slot2端的开机方法：
第一种是按Y键适用于引导4K记忆的拯救模式
第二种是用于引导与64k/256k/512k的节省模式
第三种是用于引导与2m/4m/8m节省模式

选择其中一种Slot2端的开机模式后，它就会自动加载"_boot_ds.nds这个NDS后缀的文件，是从SD或者TF卡中加载，如果不能够在你的SD/TF卡中找到这个文件的话，那么就会显示错误的信息，那么你就需要拷贝“_boot_ds.nds”这个文件到你SD/TF卡的根目录下，这个文件在MK6save提供的光盘中可以找到。

放入TF卡并且放入“_boot_ds.nds”后按下A键会进入系统菜单

现在，你就能够进入全新的2.0菜单中并且运行它，你可以按x备份你原来nds的游戏存档到你的SD/TF卡中。

如何为新的游戏选择储蓄方式呢？

在新菜单2.xx内可以探测到拯救模式与卡内的savetype.sdb，但是当新游戏不能够找到存档或者不识别的话那么它会告诉你没有这个存档，你可以自己来选择正确的储存方式，可以手动执行。

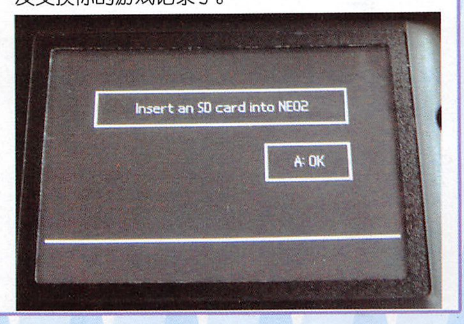
当你选择节省模式的时候，它就会自动备份你的选择，并且自动命名为savetype.sdb。

如果你不知道该如何选择你的存档模式，那么你只需要二步，便可以实行！

第一步选择" 64/512k "的模式，这种模式能够支持80%的游戏，同时也可以支持4K的拯救模式！

第二步选择" 64/512k "的模式，如果这样的话还不好使，那么你就可以试试其它的模式了。

新时代NDS游戏存档MK6SAVE CART能够让你在没有电脑的情况下随时随地进行记录的备份与修改，确实是一个很实用的东西，在外面也可以通过新时代NDS游戏存档MK6SAVE CART与朋友交换你的游戏记录了。



用电脑感受NDS的乐趣：No$gba

前言

带有触摸屏功能的双屏游戏主机NDS的出现，革新了掌机游戏模式。对于拥有NDS主机的玩家们，可以享受到NDS带来的乐趣，可没有NDS主机的朋友们要想体验这一掌机的乐趣，怎么办呢?在电脑上用模拟器就OK了！现在就为大家推荐一款免费而且强大的NDS模拟器——No$gba。

更新历史

正文开始前，我们先来看看No$gba的更新日志，让大家了解No$gba从模拟GBA到支持NDS的发展历程。

版本	内容
No$gba v2.2	开始支持NDS
No$gba v2.3	基本完全支持NDS，包括3D
No$gba v2.3a	支持声音
No$gba v2.3b	Bug修正
No$gba v2.3c	与NDS相关的补充与修正
No$gba v2.3d	支持麦克风，改进3D视频，完全兼容 DOS-DPMI，等等
No$gba v2.4	支持3D 贴图
No$gba v2.4a	修正ADPCM声音Bug
No$gba v2.4b	开始模拟DS Wifi, 完全模拟GBA e-Reader
No$gba v2.4c	一些细节调整(主要与GUI和e-Reader相关)
No$gba v2.4d	大量的Wifi和DSLite信息
No$gba v2.4e	NDS 作弊码
No$gba v2.4f	新细节
No$gba v2.5	更好更快
No$gba v2.5a	修正Debug版的Bug
No$gba v2.5b	3D跳帧,3D显存查看器,Wifi细节

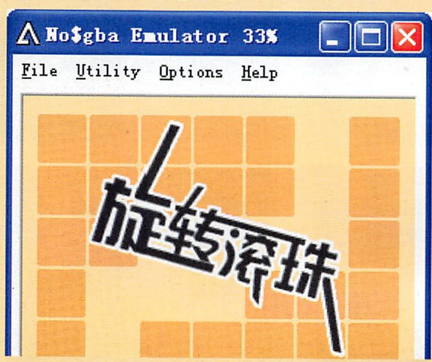
从更新日志可以看出最新版的No$gba是v2.5b，而且No$gba不断地在改进，不断地在加强，更多更完善的功能在不断地补充，使得No$gba更接近于NDS游戏机，最终受益人还是广大玩家。

大家可以从官方网站上下载到最新版的No$gba,下载地址为：http://nocash.emubase.de/no$gba-w.zip。

◆**小历史：**No$gba刚支持NDS商业游戏时，需要使用名为eNDryptS Advanced的工具将Clear ROM还原成原版ROM才能运行。

界面&菜单

上面说了这么多，相信大家更关注的还是怎么用No$gba来玩NDS游戏吧！不急不急，我们先了解No$gba的界面、菜单及各选项的作用，这样才能轻而易举地掌控No$gba。



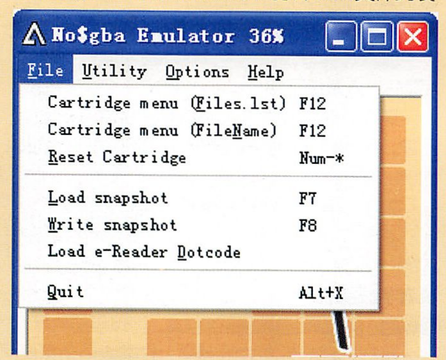
—— No$gba主界面 ——

从主界面图中可以看出NDS双屏的特点ii6，其中下屏是带有“触摸”功能的。这里虽然不能用触摸笔去直接点击它，不过鼠标却能代替触摸笔去实现这一功能。

菜单栏是我们必须去了解的，因为各选项都从此进入。

◆**File:文件菜单**

Catridge menu(Files.lst)：打开ROM文件列表



Cartidge menu(FileName)：打开单个ROM文件

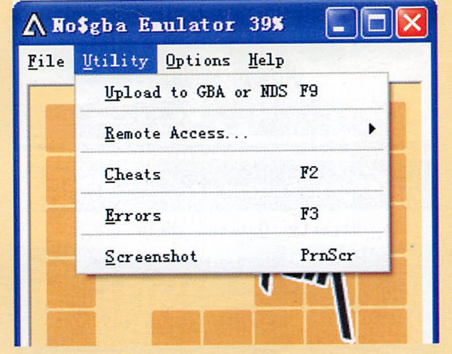
ResetCartridge：重置ROM文件

Load snapshot：载入即时存档

Write snapshot：保存即时存档

Load e-Reader Dotcode：读取e-Reader Dotcode

Quit：退出模拟器



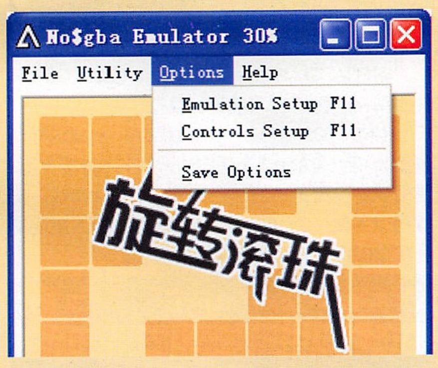
◆**Utility:工具菜单**

Upload to GBA or NDS：传送文件至GBA/NDS

Remote Access：远程访问

Cheats：作弊码

Errors：错误统计





Screenshot：截图(小提示：截图后会保存在剪贴板中,打开画图等图像编辑软件,粘贴就OK了)。

◆**Options：选项菜单**

mulation Setup：模拟器设置

Controls Setup：控制器设置

Save Options：保存选项

◆**Help:帮助菜单**

Help Contents：帮助内容

About：关于

重要菜单及选项设置

下面就对几个重要的菜单进行说明。

◆**File文件菜单：**

Cartidge menu(FileName)：在已经运行游戏的情况下,如果要切换运行其他游戏，可以点击此菜单。也可以重新运行No$gba，再载入游戏。

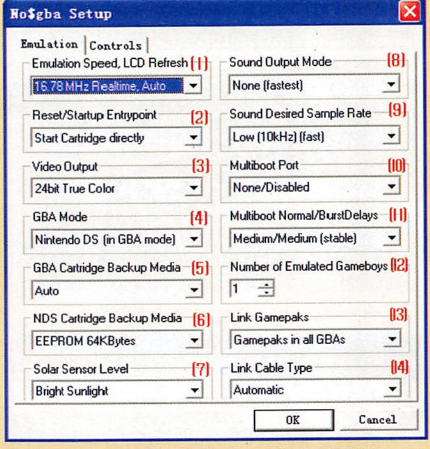
ResetCartridge：简单点说就是“复位游戏”。

Load snapshot与Write snapshot：S/L大法，想必大家都了解了吧!

◆**Utility工具菜单**

◆**Options选项菜单**

◆**Emulation Setup**



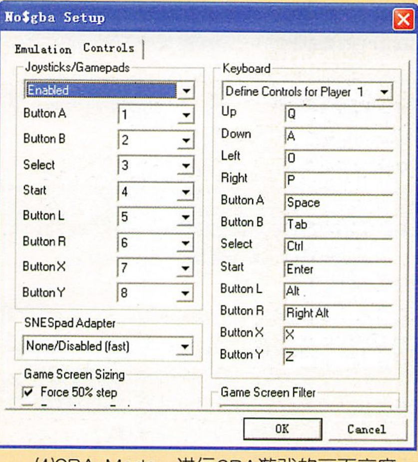
模拟器设置的某些选项对于运行游戏很重要，因此这部分将重点介绍。

(1)Emulation Speed，LCD Refresh，模拟器运行速度及刷新率。默认选择16.78MHz Realtime,Auto。

(2)Reset/Startup Entrypoint，重置/运行游戏时是否显示Nintendo Logo，默认选择Start Cartridge Directly（直接运行游戏）。如果选择GBA BIOS(Nintendo logo)的话，还得将Clear ROM还原成加密过的ROM才能正常游戏。

(3)Video Output，视频输出效果，默认选择

24bit True Color（24位真彩色）。复古的朋友可以选择8bit Monochrome（8位黑白色）感受黑白视频的效果]。



(4)GBA Mode，进行GBA游戏的画面亮度，可参考以下图片：



GBA(no backlight)（GBA无背光）



GBA SP(backlight)（GBA SP有背光，默认选择）

Nintendo DS(in GBA Mode)(NDS玩GBA模式)





VGA(poppy bright)（VGA特亮）

(5)GBA Cartridge Backup Media，GBA存档类型，选择Auto（自动）就行了。

(6)NDS Cartridge Backup Media,NDS存档类型,目前No$gba还无法自动识别NDS存档类型，需要手动设置正确的存档类型才可正常游戏。玩家可以下载一个OfflineList的软件，输入游戏编号就可以找到该游戏的存档类型了。



(7)Solar Sensor Level，太阳感应器。玩《我们的太阳》时就可设置此项。不过大家玩得比较多的还是破解版的ROM吧！

(8)Sound Output Mode，声音输出模式。有如下选项：None(fast)（无(最快)）；Digital Mono(fast)（数字单声道(比较快)）；Dugutak Stereo（数字立体声(这个当然是效果最好了)，默认选择）。

(9)Sound Desired Sample Rate，数字采样率，关系到音质。最低的是10KHz(当然还是最快的)，其次是22KHZ（中规中矩），最高的44KHz（也是效果最好的，默认选择）。

(10)Multiboot Port，联机端口，需要购买专用的数据线才能使用。无视吧！

(11)Multiboot Normal/BurstDelays，以上相关的设置，一样无视。

(12)Number of Emulated Gameboys，游戏模拟数量，也就是同时在多个窗口中运行同一个游戏。

(13)Link Gamepaks，联机模式，多卡模式和单卡模式。默认是多卡模式。

(14)Link Cabe Type，联机线类型，双人型和四人型。默认是自动识别。

◆**Controls Setup**

1136－旋转滚球(US)(Squire)

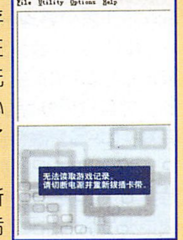
发行国家：美国
发行厂商：UFO Interactive
发布来源：Squire
存档类型：Eeprom - 4 kbit
容量大小：16 Mo
CRC：3736FA11
语言：英文

在这里设置按键。Joysticks/Gamepads是手柄设置（有手柄的朋友可以试试），Keyboard是键盘按键（相信大多数玩家都会选择这个吧！），控制器设置中的其他选项可以不用去理会。

设置完成后，一定要点击Save Options（保存选择），否则下次运行No$gba，之前的全部设置都会复位。

正式使用No$gba

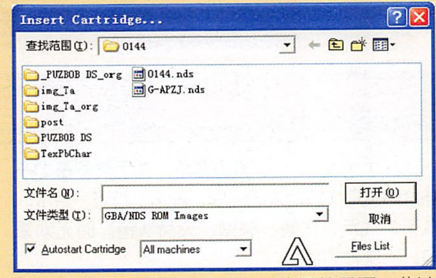
用No$gba玩NDS游戏，关键在于设置存档类型。存档类型设置正确了，才能正常游戏。知道这一点，玩NDS游戏就简单多了！想必看到此处，大家都跃跃欲试了吧！那就开始动手吧！



从官方网站上下载最新的No$gba 2.5b，解压缩后可以看到NO$GBA.EXE和README.TXT两个文件。我们需要的就是NO$GBA.EXE。

启动No$gba.exe，就会弹出一个选择ROM的窗口，在此以《NDS1136 旋转滚珠》为例。选择确定后进入游戏，提示“无法读取存档”的错误。

这是因为我们还没设置存档类型。上面已有截图说明此游戏存档类型是Eeprom － 4kbit，那就设置存档类型为Eeprom － 4kbit吧！



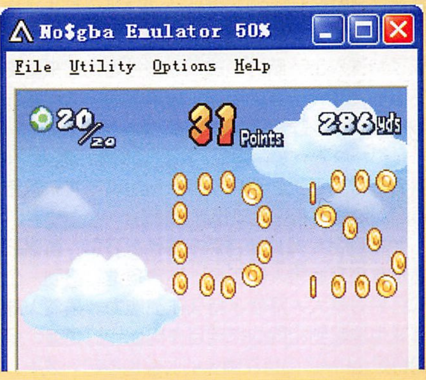
没看到Eeprom － 4kbit，这里就需要一些计算机知识了。1K=1024，1Byte=8bit，按这两个公式进行换算：4Kbit=4096bit，4096bit÷8=512Byte。0.5KByte=0.5Byte×1024=512Byte。因此，EEPROM 0.5Kbytes就是我们要选择的存档类型了。此时顺便把按键也设置了，别忘了保存设置哦！重置游戏，没错误提示了！

在更新日志中了解到No$gba是支持“麦克风”的，这对于某些游戏来说是至关重要的，比如《逆转判断4》中要得到指纹、《摸摸耀西》中吹散云等，那现在就来看看怎么用No$gba的“麦克风”来玩NDS游戏吧！

首先在模拟器设置(8)中开启声音，即除了None(fastest)外的其他两项任选其一，其次要有麦克风，然后就可以进入游戏了。

在游戏中用鼠标在下屏画出云层。

然后对着麦克风吹气，云就吹散了。



文/NDSBBS软件组 yeyezai



口袋战术 珍珠钻石新道具分析(6)

パワフルハーブ，蓄力药草，使用需要蓄力一回合的技巧（包括太阳光线、神鸟、挖洞、潜水、飞天、飞跃、影循、镰鼬、火箭头锤）时无须蓄力，一次性道具。

没有使用条件限制，以玩家的意志发动，光这两点就已经让某些道具自愧不如了。注意它的效果是“让原本需要蓄力一回合的招式不需蓄力直接使出”，所以破坏光亿万冲击以及水火草三招150之类使用后还是得停一回合，在一回合内蓄力并使出的气合拳也不在此列。在它可以有效作用的招式里，神鸟的意义应该是最大的了，其次在阳光烈焰在没有晴天的情况下玩针对的时候也可以用用，至于其他钻地飞天之类的基本就可以无视了，因为要说它们有价值的话也就在于蓄力的那一回合而已。

之所以说携带该道具使用神鸟意义很大，最主要的是这个招式优秀的基本能力，以及飞行系其他攻击招式的疲软……飞行系威力次高的攻击招式勇鸟有副作用，而飞天显然不值得用这个道具（空中爆破无视）。前作里飞行系威力次高的攻击招式钻孔啄威力仅为80(空中爆破还是无视），并且可习得钻孔啄的PM相当之少（话说回来神鸟好像也不咋多），威力70的觉醒飞在本作中又变成了特殊攻击，威力60的燕返跟神鸟比起来就更不值一提了，毕竟必中这个因素在很多时候跟命中100比起来还是没有区别的。

くっつきバリ，钩钉，持有者每回合减少1/8体力，持有者受到近身攻击且施加攻击者未携带道具时则钩钉转移至攻击者身上。

每回合免费掉血当然不是什么好事，所以它还是拿来交换害人的工具。不管是谁，得到一个钩钉绝对是大大降低了持久作战能力。虽然火球毒球也能起到相同的作用且作用比钩钉更强，但钩钉是全PM通用且在睡觉的时候也能起到效果，所以不至于被火球毒球所代替。

除交换道具外，它还有一个作用就是破解起死回生战术。起死回生战术成功的标志是对手成功把HP降到4%以下并发动速度果，那么此时对手身上就没有道具了。我方携带钩钉的PM上场挡一下攻击的话，钩钉就会转移到对手身上并把对手剩余的HP刺掉，这和前作里鲨鱼皮特性破解起死回生战术在原理上是相同的，差别只是携带钩钉的PM可能比鲨鱼更耐打而已。

黑淤泥，くろいヘドロ，若持有者拥有毒属性则可每回合回复体力1/16，否则每回合削减体力1/16。对于毒系PM来说它就是一个剩饭，对于其他PM来说它没有正面作用，副作用也没有强大到超过钩钉火球毒球的地步，拿它来交换害人也没什么必要。或者它唯一的作用在于毒系PM被人家交换道具的时候，得到该道具的PM会不那么好受吧。

达人腰带，たつじんのおび，当持有者所拥有的某招式在属性上克制对手时，提升该招式威力15%。这个道具的定义很明确：要想用它，没个高打击面是行不通的。那么我们把这个定义发散开来：就算有了高打击面，要成功发挥这个道具的作用仍然很具有随机性。简单点说就是，对手也是有脑子会交换会辅助的人，哪能那么容易就被你克到。要让招式做到绝对克制对手是基本不可能的（要是真的克到了只能说明对手队伍有问题）。另外达人腰带的光芒和生命之球以及专爱头巾专爱眼镜比起来更显得黯淡，所以它的出现率低下就更好理解了。

集中头巾/睿智眼镜，提升自身所有物理/特殊攻击技巧威力10%。死穴还是在于提升的威力太低。并且只对物理或特殊攻击有效，跟生命球和专爱头巾/专爱眼镜没法比，只好沦为三流道具。

镰钩爪，ねばりのかぎづめ，延长火焰旋涡等持续2-5回合的束缚技巧持续时间至5回合。延续束缚技能的持续回合固然是好，但是限制束缚

技能的最大因素并不是持续回合数而是技能命中率。并且这些技能的性能跟命中100可被接力并且持续回合无限的黑眼神比显然差了不少，在进攻王道的DP里，连黑眼神的作用都被大大削减了，其他束缚技能还想靠镰钩爪提升出场率的话，恐怕只有旋涡灭歌的乘龙了吧。

锐利之爪/锐利之牙，作用同前作的焦点镜和王者之证类似，不多分析。

节拍器，メトロノーム，连续使用同一技巧时提升威力10%，威力的提升不可叠加。效果不可叠加，也就是不可能第二回合升10%第三回合20%第四回合30%以此类推，所以什么招都变连续切就别想了。提升的幅度太小，怎么看都是个废柴道具。

巨大根茎，おおきなねっこ，使用吸取HP的招式时回复量增加至1.3倍。包括吸取、百万威力吸取、亿万威力吸取、吸取拳、吸血、寄生种子、扎根、液体圈，但不包括食梦。先别忙着YY这东西的名字，至少它外形只是一个束根而不是别的什么东西。至于应该在什么情况下使用它，目前还真没发现非常适合的……如果说作用于寄生种子，那么它很多情况下回复量还不如剩饭来得多，毕竟种到快乐的机会还是比较少的，如果种不到对手更是相当于没带道具。如果说作用于扎根和液体圈，那它的实际回血效果也不如剩饭。如果是作用于攻击招式的话，还不如多多考虑怎么提升攻击力度，毕竟打得多自己也吸得多。也许寄生种子和吸血类招式甚至再加上扎根液体圈共存的时候可以考虑携带它？只是，真的有必要做得这么极端么……

红线团，あかいいと，持有者陷入媚惑状态时对方同样陷入媚惑状态。如果魅惑这个招式流行起来的话，它一定会非常流行的。可惜，前提条件不成立……

光之黏土，ひかりのねんど，使用光之壁和反射盾的持续时间延长为8回合。典型的食之无味弃之可惜。首先，由于攻击招式物理特殊属性的转变，反射盾和光之墙（以下简称两墙）的作用有了提升，但是要说专门为了两墙而放弃那么多好道具实在可惜了点。但是话说回来，持续时间长达8回合的两墙对于进攻方来说可是个巨大的障碍，而可以除去两墙的瓦割和除雾，出场率也太那啥了。

天气宝石系列，通过使用天气技能“放晴”时所制造出来的场上暂时性天气状态“晴天”/“下雨”/“冰雹”/“沙尘暴”的持续时间将从原本的5回合延长至8回合。在规则对于永久天气特性PM的限制下，除了寒冰宝石（因为雪巨人不太可能会禁）以外，也许其他宝石的出场率不会太低，毕竟持续8回合的天气效果还是很不错的。

珍珠球、钻石球，属于神兽专用道具，有一定作用，但是换了我还是会去带个专爱系列什么的……



石板系列，提升**系技能威力20%。跟上一作的木炭奇迹种神秘水滴等“1.1道具”类似，不过威力加成提升到了1.2倍（话说前作那些1.1的好像也升到1.2了）。尽管如此，它们的作用还是非常有限，因为同一PM配备两个或以上同一属性的攻击招式（有特殊作用的不算）正是配招之大忌，而仅仅为了一个招式的威力加成而携带该道具无疑是很划不来的。因此除了超神兽，别的PM还是选择别的道具吧。

文/ iamlizi

口袋周边 口袋妖怪台湾乐园回顾

前言

神奇宝贝主题公园POKEPARK2005获得了巨大成功后，官方乘胜追击，于2006年在宝岛台湾开办了第二届POKEPARK。下面就让我们一起回顾一下当时的情况吧！

基本资料



名称：神奇宝贝台湾乐园2006(下文简称“台湾乐园”或“PokePark”)Pokemon The Park 2006
开园时间：2006年6月23日～2006年9月24日 10AM～10PM
地点：台湾台北
主题曲：Hello，Thank You
官方：台湾乐园的官方网址为http://www.pokepark.tw，当时会有乐园的一手咨讯发布，还有一些交通图、小游戏之类的。不过猜猜怎么样？现在访问它会转到一个简体中文的网页！啥？您猜是pokepark 来中国了？不，上面写的是“该页无法显示”。



回顾

神奇宝贝台湾乐园POKEPARK2006的正开园日是在6月23日，不过早在这之前官方就开始为乐园宣传造势了。4月初和5月中旬官方分别在士林、桃园、台南和台中举办“开幕预告”，还在台北各大商店放置了神奇宝贝专柜。官方网、主题歌、LOGO都搞定了以后，麦当劳、电玩通、全家超市等企业就开始配合老任捞钱，帮老任为乐园造势。有钱的老任还在台北部分公车上放了POKEPARK的广告，这些车大多途经POKEPARK。在日方的要求下，贩售只有在PC才能买到的PM商品的PT 也落成了。只靠老任在乐园开幕前的宣传，神奇宝贝在台湾就一炮走红，各种诸如神兽下载的活动也越来越多。可以说，老任的第一步计划已经完成。在5月初全面更新了官方网主页以后，老任的第二步计划也有条不紊地进行着。同每年日本剧场版的预售票一样，提前预订台湾乐园的门票，也会得到奖品，甚至是预订园内的放映的电影票都有奖品。2006年6月23日，台湾乐园终于开幕了！为了纪念这一天，携带GBA 与任意一款救助队以外的GBA 平台PM 游戏去参加开幕式就可以获得ID为0623的雪拉比。开园期间各种活动自然不用说，不过个人有种感觉就是开园期间PM的火热程度还不如开园前呢。到了乐园进行的最后一个月时，官方打出9月1日起每天赠送限TCG一张的活动，每天都不一样，想要搜集齐，除了Trading(54shopping) 之外，恐怕就只有天天去乐园了(难怪日本把PTCG 叫做Card Game)。一周过后，官方运来了巨大皮卡丘气垫，供每天前1000个入园的3～12岁儿童玩耍合影（好像之前被放到了台北别的地方被当成乐园广告来着）2006年9月24日，台湾乐园闭幕，而后官方连接也随之失效。

设施

台湾乐园的主设施同日本是一样的，包括洛奇亚大浪淘沙、水都的海盗船、炎帝雷公水君转马、皮丘兄弟小火车、裂空过山车、古拉多VS 盖欧卡碰碰车、皮卡丘之森、幻兽摇头飞椅、迷你舞团、PM摩天轮、水跃鱼急流勇进和神奇宝贝狩猎区。（其实老任为这些设施都起了好听的名字，只不过怕大家不理解，就被笔者重新命名了，向我开炮吧！另外官方还写了华丽的介绍和故事呢！）不过，这次台湾乐园新增了一个全新的设施：123水箭龟GO！玩家需要躲避开水箭龟的视线，悄悄向终点前进，看60秒内能否在不被发现的情况下，第一个冲过终点。此外还有“音量对决”、“3D影院”、“DM 舞台”等。



总结

神奇宝贝台湾乐园PokePark2006 已经在2006年9月24日成功闭幕了。通过写这两篇PokePark 的文章，笔者深深体会到，老任太牛了。在日本，PokePark的活动是比较“PM化”的，包括限定的PM 图案的EDY 卡；而在台湾，PokePark的活动都是以抽奖为主，门票优惠为辅的。老任能准确抓住不同地区人们的心理消费水平，制定合理的方案，实在、实在太牛了！当时，官方称2010年之前（包括2010年），每年都会在一个地区办PokePark，上海还在候选之列。笔者还记得在论坛发了这个消息后，还有好多人评论分析说PokePark2010会与上海世博会同时举



行。不过时至今日已经过了2007年8月了，官方还没有任何PokePark2007的消息。访问官方网也是该页无法显示，老任也没放出任何表态。笔者个人分析，老任是不会这么轻松就放弃PokePark的，否则那些尚可用的设施就浪费了，向河里扔钞票的这种只有笔者才会去做的傻事情老任是不会去做的。那么结论只有一个，那就是老任尚未选好最佳地点最佳时机，要考虑到天时地利人和PM在当地受欢迎程度交通是否发达大小便是否方便等等诸多因素。无论怎么说，还是希望有朝一日PokePark 能来到中国大陆。在此请所有正在阅读此文章的读者与我一同闭上眼睛许个愿：但愿pokepark有朝一日能来到中国，妈咪妈咪轰！

文/billbzzhang

口袋百科 十诫(1)

我问佛："何谓常胜智？"

佛曰："一念智即般若生，一念愚即般若绝。"

问曰："何谓常胜心？"

佛曰："平常心。"

问曰："何谓常胜境？"

佛曰："明镜止水。"

问曰："如何常胜？"

佛曰："不可说，不可说，一说就错。"

问曰："参不透，舍不得，放不下，请佛明示。"

佛曰："阿弥陀佛，不能了，不能悟，不能舍，不能弃。此有十戒，愿近高手者可习之。"说罢手拈金莲花，对我而笑。

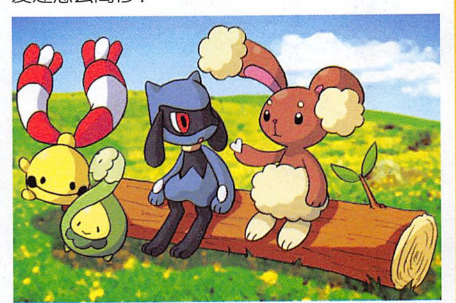
我丈二和尚摸不着头，只得对他傻笑，佛竟点头再笑，我再笑，佛亦再笑，我……打住，我说，我嘴都笑抽筋了，你歇一会儿吧……佛石化。

修炼三戒

手拈莲花本是佛祖的事，相视而笑本是迦叶的事，据说禅就是这么来的。禅与从容是密不可分的，但为了处变不惊，佛家经过多少磨难与苦修？任何通向高手的道路都是这个意思，没有艰苦卓绝的修炼是不可能成为高手的，要想百战不殆，先要从基础做起。说到这里，主题也就相当明确了，帮助新手稍稍加快成长，迅速进阶么。所以本篇文章口胡的对象是那些不是什么都不懂，也不是什么都懂的人。

戒懒 戒怯 戒骄

懒是最要命的毛病，如果想从新手跃升为老鸟，不进行实际操作是不行的，试想，纸上谈兵能获得什么经验？不肯对战的后果就是对手只有自己，思路只会越来越狭隘，越来越脱离实际，可见识的combo、队伍搭配也就少之又少，有些东西只有实际对战过才能掌握，哪怕结果是连败，举个例子，这是最近很火的一只钢蟹（为啥火原因相当明了，就算你没实际见过也总该听过吧……），彗星拳+地震+岩崩+高速移动/ －TG+WG　TG252 WG52 TF100 SD100 净体 专爱头巾。很好，打击面还可以，高移也有点帮助，专爱的效果加上彗星拳的效果一发动也是摧枯拉朽，嗯……不对？带了专爱还怎么高移？



问题出来了，很明显这是一个逻辑错误，理论上使用高移以后可以使对方对道具的判断失误，又或者可以逼迫对手换人，但是实际操作过就知道决不是那么回事，浪费了一个宝贵的招式格不说，之后的换人也会使己方变被动，更不用说其他副作用。抛开这些统统不谈，仅看性格和努力不是也很矛盾么……

至于另外最近很火的一句"它防御再高也挡不住专爱龙舞两次的流星群"，我们可以归咎于说出这句话的人他没有进行过实际操作……

（待续）

文/星痕、不可思议メ猫



狩猎手记



啊……又要开始正经写手记了吗?

虽然我总想去做一点视频，但因为长时间没碰，现在玩的时间也比较有限，很多东西已经找不到感觉了。有时晚上睡觉前都在跟某个怪或某个配装钻牛角尖，其实很多时候做的事情都在浪费时间，这几天晚上跟训练所的麒麟较上劲了。

记得自己2月份刚玩的那会儿，打训练所，觉得太刀麒麟真是怎么打怎么别扭，打过一次之后就再也没打。等到后来用太刀打任务中的麒麟时，发现太刀打麒麟其实没当时那么恐怖，还是很有优势的。太刀除了平时可以用纵斩砍角，还可以在放电的时候用后撤斩砍角。不过相对锤子打角来说，这一下不一定会造成硬直，而且站位不对的话还有可能被电到，总之是比较刺激。不过把麒麟砍倒后用气刃斩可以打掉不少血，和锤子相比虽然慢一些，但也不算头疼。个人认为打麒麟最头疼的还是枪和铳枪，也可能是我不太会用这两种武器。

最近又开始打训练所太刀麒麟来挑战成绩，打了两天，似乎运气不太好，麒麟一直都在跑，最好的成绩也只有2:18，真是头疼……

前几天无意中看到了这个盾蟹女装的手办。说实话，比游戏里的造型好看多了，做工方面也还算可以。感觉好的原因主要还是因为表情吧，游戏里看着脸感觉好呆……

粗算了一下，狩猎道场如果每期只做一个怪物的话，到明年3月前是做不完了，看来要加快速度了。



狩猎道场

毒怪鸟/紫毒怪鸟
身长：10.1米
身高：4.6米
体重：2.5吨
寿命：35-40年
食性：杂食
种类：恐龙类翼龙科
生活环境：沼泽、森林、雨林

一种古老的恐龙类怪物，体型与鸟相似，有齿视力不是很好，听觉一般，智商也比其它怪物差的多这样一个看似低能的生物，头上却生有耀眼的光水晶加上它的口腔中能分泌剧毒唾液，所以能顽强地生存下来可以放出刺眼光芒，瞬间令敌人冠演化来的当眩晕的光水晶是由情绪比较亢奋时，体内多余热量就会转化成电能刺激光水晶闪光除了对抗敌人时外，毒鸟在求偶季节也会因兴奋闪烁光水晶有目击证明，毒鸟交配的时候，周围总会有一群晕头转向的速龙当毒鸟步入中年后，它的体色会渐渐变为紫色光水晶纯度也会随着年龄变高，纯度提高进而变成辉水晶。

肉质伤害表

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝
头	30	80	100	50	20	0	10	20	100
首	50	25	50	30	10	0	10	10	0
背中	70	30	20	20	10	0	10	10	0
腹	80	30	20	30	10	0	10	10	0
尻尾	90	40	80	30	10	0	10	10	0
翼	50	30	30	30	20	0	10	20	0
足	20	20	30	10	10	0	10	10	0

异常状态耐性

属性	耐性值上升	积蓄值减少	持续时间	伤害
毒	200→250→300→350→400	每5秒10	60秒	每5秒20合计240dmg
麻	150→200→250→300→350	每10秒5	10秒	——
睡眠	150→175→200→225→250	每10秒5	40秒	——
气绝	150→200→250→300→350	每10秒5	10秒	——

特殊任务

投稿任务

黑龙一家讨伐计划

任务等级： ★★★★★★★★★

限制时间： 长期有效

委托人： COS教官的翔武

委托内容： 黑龙一家是最终的敌人，一击必杀的攻击力令很多猎人丧命与此，更让很多新手猎人望而生畏。对于这种影响世界和谐的怪物应该全力消灭掉。但是我们需要更多策略方法来对付它们，因此我们需要集合众多猎人的力量和智慧。提供者会给与酬金奖励。

成功条件： 将黑龙、红黑龙、祖龙的打法投予本刊。

投稿指定地： pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

特别备注： 之前的狩猎心得和配装心得仍可继续投稿。

毒怪鸟主要攻击方式

1、咬：歪头向猎人咬，但攻击力不高。

2、猛毒攻击：像怪鸟吐火一样吐出猛毒，中毒时间会比较长。

3、甩尾攻击：原地甩尾攻击，由于毒怪鸟尾巴构造特殊，甩尾的时候尾巴会变长。

4、啄：和怪鸟啄的攻击方式一样，不过一定几率会偷猎人身上的道具，闪光类的东西优先。

5、滑行：在空中以滑行的方式向猎人攻击。

6、狂走：从一个地点开始快速奔跑，嘴里向两侧吐猛毒，按折线一共跑3次。

7、装死：躺在地上装死，起身的时候有攻击判定，而且攻击力很高。

8、闪光：利用头上的水晶产生闪光使对手眩晕。

毒怪鸟应对方法

片手剑、双刀以及枪类攻击的时候一般选择腹部，这里打点比较低，适合这几种武器，而且能得到很不错的伤害输出。太刀和大剑也可以攻击腹部，不过相对前几种武器，它们还可以对尾巴攻击，也会得到很高的攻击输出。

远程类武器和打击系武器主要攻击是头部。远程武器攻击头部就比较好说了，而且对尾巴攻击也不错。打击系武器攻击头部不算困难，因为毒怪鸟的一些攻击方式中，头的位置都是比较低的，打起来也不会觉得费劲。

一般情况下毒怪鸟的腹部下面是比较安全的，不会受到什么攻击判定。毒怪鸟的闪光是可以进行防御的，如果有回避性能也是可以靠回避动作躲避的，不过即便没有回避性能也是可以靠飞扑躲过的。此外，还可以在它要使出闪光之前攻击要害部位，通过硬直让它停止攻击。

闪光玉对毒怪鸟是无效的，另外还有麻痹陷阱对它也是无效的。如果想进行捕捉，就要使用落穴了。毒怪鸟的装死威力很大，不过在装死的时候可以在它的身上挖东西，不要太贪，否则很有可能中招。





技能和道具相关

解毒药/汉方药：中毒时用来解毒的道具，汉方药不光可以解毒，还可以稍微回复一些体力。打毒怪鸟的时候最好带着这两种中的一种。

毒无效：防具技能“毒”数值达到15时可以出毒无效，被毒液攻击到的时候不会中毒，但毒液攻击的伤害还是照旧计算。其实只要带着解毒道具就可以了，没必要为它专门出这么一个技能。

气绝无效：和毒无效差不多，有了气绝无效可以完全不怕闪光，而且被连之后也不会眩晕。但为这些凑出这个技能也不值。

风压小无效：毒怪鸟喜欢飞起一点然后迅速落下制造风压，太刀这类攻击时无视风压的根本不受这招影响，比较郁闷的就是枪类，但由于这招出现并不多，这个技能也属于必要性不大的。

部位破坏相关

毒怪鸟可以破坏的部位只有头上的水晶，头部受到伤害硬直两次后就可以破坏掉水晶。水晶破坏后，毒怪鸟还是会作出闪光攻击的动作，但完全没用了。水晶破坏后会得到追加报酬。

素材获得相关

下位素材：ゴム质の皮、狂走エキス、龙骨(中)、毒袋、毒怪鸟の头、ライトクリスタル、龙のナミダ(精算)

上位素材：ゴム质の上皮、猛毒袋、ノヴァクリスタル、龙の大粒のナミダ(精算)

亚种专有素材：ゴム质の紫皮（下位）、毒怪鸟の紫翼（上位）

金冠大小

最大金冠：1267.1～1348.2

最小金冠：912.3～942.7

新手辅助资料:食材所属分类

一只猫厨师

肉：くず肉、坚肉、ゴムジャーキー

野菜：ふたごキノコ、ドテカボチャ、ジャンゴーネギ

鱼介：オンプウオ、骨タコ、ホタテチップ

谷物：ジャリライス、フラヒヤ麦、ミックスビーンズ

果实：オイルレーズン

乳制品：粉吹きチーズ、ネンチャクリーム

酒：ホピ酒

两只猫厨师

肉：七味ソーセージ、ワイルドベーコン、サイコロミート

野菜：ヤングポテト、まだらネギ、マイルドハーブ、スライスサボテン

鱼介：スネークサーモン、ブリカブト

谷物：顽固パン、大雪米

果实：北风みかん、フルーツジャム

乳制品：クヨクヨーグルト、熟成チーズ

酒：フラヒヤビール

三只猫厨师

肉：ミートワゴン、マトングレート、ガブリブロース

野菜：激辛ニンジン、棍棒ネギ、西国パセリ

鱼介：くの字エビ、兜ガニ、スパイクフグ

谷物：ウォーミル麦、クック豆、ウマイ米

果实：冰树リンゴ

乳制品：猛牛バター、チリチーズ

酒：パニーズ酒

四只猫厨师

肉：ガビアルカルビ、プリンセスポーク、龙足

野菜：炮丸レタス、五香セロリ、レアオニオン

鱼介：大王イカ、女王エビ、ピンクキャビア

谷物：ココット米、マスターベーグル、古代豆

果实：炎热マンゴー、长寿ジャム

乳制品：ロイヤルチーズ

酒：ブレスワイン

五只猫厨师

肉：ギガントミート、龙头、リュウノテール、キングターキー

野菜：シモフリトマト、キングトリュフ、オニマツタケ

鱼介：千年蟹、たてがみマグロ、红莲鲷

谷物：ソウルビーンズ、黄金米、ヘブンブレッド

果实：エメラルドリアン

乳制品：幻兽チーズ

酒：黄金芋酒

狩人画廊



勇者斗恶龙王国

DRAGON QUEST KINGDOM

Vol.10

和FF专栏一样，《勇者斗恶龙王国》是针对Square-Enix旗下另外一部名作进行研究与讨论的专栏，希望大家能够在这里有所收获。

文责/三问书屋

经过一段时间的等待，DS版《勇者斗恶龙4》终于发售了。第一天36万的销量达到了首批出货量的70%以上，这个结果恐怕连Square Enix自己都没想到。虽然只是一部复刻的作品,但是作为众多DQA玩家期待已久的游戏，而且又是日本普及量最高的游戏主机，DQ的复刻作品在DS上面取得这样的成绩，其实并没有什么令人奇怪的。说起来，在DQ9发售之前,SE准备将“天空”系列的三部游戏都移植到DS上，一方面吊组了玩家们的胃口，另一方面又很好地利用了以前的宝贵资源。毕竟这三部作品还没有向掌机移植过,而这一次，它们又回到了任天堂的怀抱,这也是许多DQ Fans们期待的结果。



DQ4的DS版虽然是以PS版为基础进行移植的，但是这个游戏的具体设计在许多方面都针对DS的机能进行了优化。首先是背景使用了两个屏幕，在迷宫里探险的时候可以看到的范围更大，更不容易绕弯路；在战斗的时候，下屏幕显示敌人，上屏幕显示我方队员的头像和状态栏。由于各种菜单都放在了不同的屏幕，所以战斗时的画面里显示的空间也显得宽敞了不少。

勇士们再次踏上被引导的征程!!

游戏的基本界面依旧如过去一样简单而复杂。所谓“简单”是说游戏里所有的指令都是以假名表示的，在FC时代可以归结为卡带容量有限，没有加装字库。但是到后来就逐渐成为一种传统了。现在的DQ依旧如此，除了在对话的时候偶尔有几个汉字出现之外，其他的文字都是假名的世界。这对于日本玩家来说当然不算什么，尤其是汉字认识不多的小学生们更是把它当作一种方便，但是这却苦了那些依靠日文中零星的汉字来理解含义的中国玩家们。不过很多人玩RPG都是靠玩系统，加上汉化小组早就做好了翻译准备，这样的麻烦现在看来确实不算大。而游戏里“复杂”的一方面就比较令人头痛了。首先是历代DQ里不怎么变化的游戏操作，里面的指令众多，即便你能够全部看明白，要想全部熟悉起来也不是一时半会可以做到的。道具还是按照每人12件的数量分配的，加上装多余东西的口袋，形成了比较完善的道具管理系统。由于在战斗的时候每人手里的东西都是有限的，所以合理分配道具成为大战之前必须注意的问题。不过“道具整理”可以将所有大家身上装备品以外多余的东西瞬间归置到口袋中，确实是一项人性化的设定。另外游戏的操作也是绝对遵守DQ系的规则的，一切指令都是通过按键输入,绝无触笔的功能。这也说明,DQ系列的地位和操作方式不会因为新主机增



↑这是DS版DQ4的电视广告，用真人Cosplay的方式重新演绎出游戏里的情节。

加了传统以外的操作方式而改变。“为触摸而触摸”在DQ4里是不会存在的。游戏新追加的中断机能应该说是针对掌机的，玩家们在主机快没电的时候，可以在大地图上存档，而且中断的存档在读取之后还不会消失。这样在许多洞窟和BOSS战之前都可以保留一个比较靠后的存档，省得再读档的时候又要走很长一段时间。

游戏的战斗部分变得简单了。大概是为了照顾一些初上手的玩家，一开始的时候，游戏并没有FC、PS那样难。莱安找到史莱姆的那个洞窟里，原本敌人又多又厉害，不练到5、6级的话很容易挂在里面，但是在DS版里敌人却显得比较弱。一直到收史莱姆并且进入湖中塔的部分，战斗都不怎么吃力，做掉这一章BOSS的时候也只有9级而已。但是随着游戏的发展，到后期的时候敌人还是很强大的。第5章的金古雷奥、巴尔扎克还有埃斯塔克这几个BOSS都是血厚手狠，不练级的话根本过不去。好在游戏里的金属系史莱姆们依旧不难找，而且给主角等



↑大家还记得FC版DQ4的封面吗？到现在这个游戏已经是第三次制作了，比当初进步了不少。

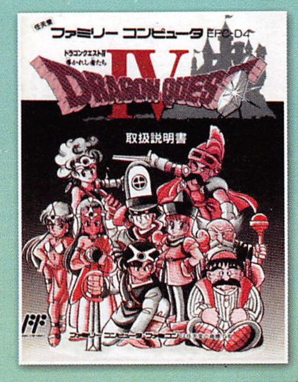


人装备上连续攻击的武器之后，一两回合干掉一个也不是很难。基本上在35级左右去挑战最终BOSS就差不多可以了。到了40级之后，每升一级都需要6万点以上的经验值，这对于有练级爱好的玩家来说是一个很轻松的考验，对于那些不习惯练级的人么……要知道，想深刻地领会DQ的精神，就必须爱上练级，你的明白？

说到战斗方式，从4代开始有的AI作战，到这部移植作的时候已经很完善了。原先FC版最后一章里，主角之外的人物只能靠电脑控制，而且很有可能用不灵光的招数对付敌人（比方说克里夫特在打BOSS的时候经常使用无效的即死魔法），所以在打厉害的敌人的时候往往得派出不会魔法的肉搏派去跟老怪们硬拼，让勇者做辅助。从PS版开始，玩家可以直接命令全部8名角色战斗，这样在BOSS战的时候就可以体现出各种灵活多变的打法，各种辅助系的咒文也派上了用场。在DS版中，使用“まんたん”这一指令的时候，负责回复的队友也会视大家不同的HP使用适当的补血魔法，这样可以节省很多MP。

游戏在保持原作风貌的同时，也增加了一些新要素。像“移民之町”虽然继承自PS版，但是找移民的方法除了在游戏世界中寻找之外，还可以利用Wi-Fi机能与远处的朋友通信，请他们世界中的人来到自己这里。在设计好通信用的“移民大使”之后，还可以设计他们的台词，真是很体贴的设定。第6章的隐藏迷宫也和PS版不一样，完全采用了新的地图，结合了DQ4和DQ7一些地方的特点，有的路还真不是那么好走。这个迷宫对于玩家们来说是个挑战，对于游戏的设计者来说，也算得上比较有诚意的表现了。

总的来说，DQ4的DS版移植是很成功的。不管怎么说，这个从PS时代（7代）开始使用的游戏引擎一直用到DS上并且要将456三作全部复刻，对于喜欢这个系列的人来说，可算得上是功德一桩了。

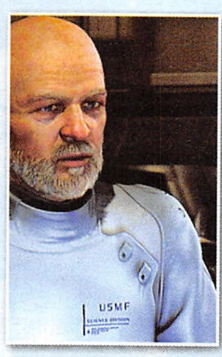




上期提到的FF电影版，其实剧情是很有深度的，但就是作为电影来讲实在是太深了，所以才酿成票房毒药的败绩。

FF双周刊

根据电影版的世界观，地球上的任何生命体都有一个精神（spirit，类似于FFⅦ中的精神能量），而地球也是有生命的，它的精神叫做盖亚（类似于 FFⅦ中的生命之泉）。个体生命死亡后，它的精神会回归盖亚，然后在某个时候变成新的生命。地球上的生命，就是这样循环往复，生生不息，看过FFⅦ中布肯哈根的演示的同学，大概对这一循环过程不会有太多异议。



关于盖亚

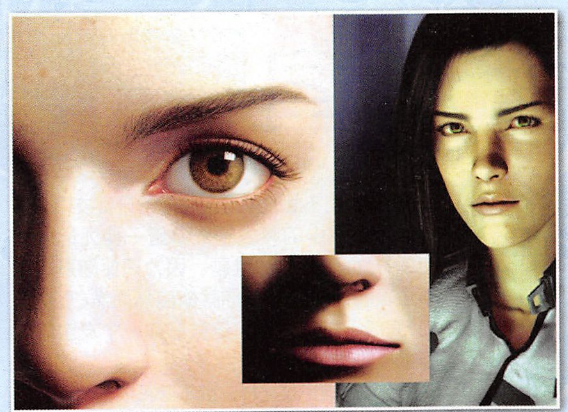
盖亚（Gaia）是希腊神话中的大地之神，在所有神灵中德高望重，是希腊神话中最早出现的神，在开天辟地时由卡奥斯所生。盖亚是宙斯的祖母，她与天神乌拉诺斯结合生下了6男6女、12个泰坦巨神及3个独眼巨人和3个百臂巨神，可以说，所有天神都是她的子孙后代。至今，西方人仍然常以盖亚来代称地球，在英语中也有许多以G字母开头的单词和地球有关。

其实，不仅仅是地球，任何有生命的星球都是如此。不幸的是，在另一颗星球上，爆发了一场世界大战，战争进行得极为惨烈（从画面看似乎最后动用了核武？），在一场大爆炸之后，这颗星球上所有的生命都毁灭了，包括星球本身。结果，本应回归该星球盖亚的外星人亡灵，由于盖亚本身的毁灭，被迫以“负状态”存在（电影里把它们叫做鬼魂）。一块满载外星鬼魂的星球碎片在宇宙间飘浮，变成了一颗陨石（玩过FFⅦ的同学都知道下面会发生什么吧）。一不小心，这颗陨石砸到了地球上，形成了一个巨大的火山口。

外星鬼魂大概也想出来活动，人类大概也想探个究竟。但外星鬼魂和人类接触的后果是悲剧性的：鬼魂的精神是负的生命形态，而人类是正的，就像正负电或者正负波一样，如果负的比较强，正的当然会完蛋。更要命的是，外星鬼魂代表的是完全的负，而人类的精神只是正精神中的一种，最后的结果是，人类的正精神不能和外星鬼魂的负精神相抵消，反而是被对方的负精神吸收过去，这样，负的精神就越来越强大，鬼魂的数量、种类越来越多，体形也越来越庞大。人类可以聊以自慰的是，倒霉的不光是人类，无论是飞禽走兽还是树木花草，碰到外星鬼魂都是同样的下场，结果外星鬼魂所到之处，无不披靡。



人类立刻把这种肉眼看不见只能用科学仪器探测出来的外星生物（鬼魂当然看不见，但是人类还不知道它们是鬼魂）列为了头号敌人，开始动用一切可能的攻击手段进行围剿，但是正如前面所说,把负状态的鬼魂“打死”，实际上只会促成负精神的进一步聚合，而人类在战斗中付出的牺牲，使得负精神的势力越来越强大，在发现敌人越来越多，无法控制的时候，人类只好放弃过去的家园，选择36计的最后一计，躲进了掩体市（至少有40来个，类似于EVA中的第三新东京



到自家厨房了，议会当然不可能继续在卧室睡大觉。于是某将军降低了某掩体市的电量，打算放几个外星鬼魂进来，再把它们灭掉，借此说服议会，但结果是灾难性的——要鬼魂听人话派代表进来？真是荒诞，这不是群众上访，也不是商务谈判。总之这个掩体市很快就死光光了——希德博士、阿琪及其男友格雷，还有万恶的某将军幸免于难。希德他们是靠了格雷的弟兄们的浴血奋战，某将军则是靠了万能的运气和导演的安排。

市），用高强度能量铸成护罩，把外星鬼魂挡在外面，然后思考解决办法或等死。

人类中间当然也有少数有脑子的科学家，比如希德（没有陆行鸟也不能没有希德），他在外星鬼魂入侵多年之前就开始研究盖亚理论，在外星鬼魂这种活标本出现之后，他恍然大悟，弄懂了精神的正负关系。根据他的研究，只要分析8种不同的正精神，把它们的数据汇总之后，就能够推算出完整的正精神形态，这样就可以化解负的精神了。于是希德下定决心不怕牺牲排除万难也要寻找地球上幸存的生物，然后提取它们的精神数据。由于希德已经是老头子了，寻找幸存生物的任务就由他的助手女主角阿琪来负责完成。只要她找齐了8种，就可以彻底解决外星鬼魂群的问题——由于波是可以传递的，只要把完全的正精神波和负精神波接触，那种抵消效果就会一直传递下去，直到负波完全消失。

当然，如果一切都按希德的计划进行也就没故事可讲了。掩体市的军方已经制造出了一种强大的激光武器（神罗加农炮??），理论上大概可以把整个陨石坑都摧毁。军方负责人某将军（不记得名字了@v@）的家人都死于外星鬼魂之手，他与外星鬼魂当然有不共戴天之仇，恨不得立刻把它们全部轰成渣，不，是渣都不剩。他要求议会立刻对外星鬼进行最后一击，但是遭到了希德博士的反对，在希德精彩的演讲和阿琪的现身说法（为什么是现身说法？自己看片吧）之后，攻击计划暂且搁浅。某将军自然怒槽爆满，为了让议会早点下决心，他想了个疯狂的主意——引狼入室，只要能让议会知道，战火已经烧

这时候，希德和阿琪已经找到了7种精神，根据研究，最后一种就在外星陨石砸出来的陨石坑里，于是阿琪和格雷坐车下去找，希德老师在上面遥控。与此同时，某将军罪恶累累的计划果然收到了效果，议会同意动用超级武器对陨石坑进行攻击。某将军在开火前已经知道希德他们到了陨石坑，但他决定继续铁血下去，让这些宣传异端邪说的家伙去见马克思。攻击的结果证实了希德的理论，负精神越打越强，某将军在系统过热之后仍然手动发射，最后……可悲的家伙，让我想到了宝条。

反派毕竟是反派，问题当然还是要我们的正面人物来解决，这个问题的解决有点复杂，不过说出来对没看过片的同学未免太不厚道。总之解决问题的方式非常出人意料，地球母亲用她无敌的精神感召力解决了问题，这个地方正式点了下题：The Spirit Within（灵魂深处，电影的副标题）。结尾不能算皆大欢喜，不过，生命总算又回到了地球，特别值得一提的是，片尾曲绝赞。

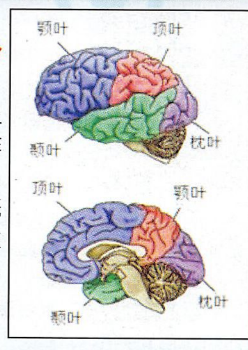




著名游戏网站1up的记者采访任天堂美国分部的原文比较长，上一期登出的仅仅是前面的一小段，所有内容预计将在下期全部完结。

◆深入探讨脑白金（续一）

（接上期采访）



Matt(任天堂美国公共关系部经理）： 在与任天堂合作之前，川岛教授所作的多个学术报告中，都经常提到这些既能锻炼血流量（注入前额叶皮质区），还能预防痴呆症的测试。

——这太好了，看来这个东西真的可以让我变年轻了。

Matt： 不行！

——不行？

Matt： 要想如此，你还需要进一步的帮助(笑)。就让你和我来试试其它的方法吧。

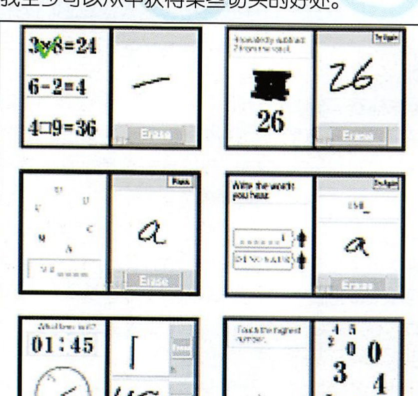
——你知道学校里是如何教学生的吗？他们通常告诉孩子们，人脑是由右半脑（负责形象思维）和左半脑（负责逻辑思维）构成的。而这款含有众多记忆游戏和数学字谜游戏的脑白金，似乎更像是为那些左脑发达的人而设的。我的疑问是，作为一个数学苦手（即左脑缺失），为什么我会被这些数学游戏所吸引呢？难道这是为了弥补我童年的缺失吗？

Matt： 这是因为大部分的测试题都不是真的要难倒谁！游戏中没有任何一道题目是要人想破脑壳的。它们都是一些简单的，快速的练习题。事实上，快速地解答容易题才是最重要的呢。这类习题更容易促进通往前额叶皮质区的血流量，而在解答一道复杂难题时，往往需要长时间思考，在这个过程中，脑部却少有活动迹象，因此反而达不到解答容易题的效果。

同样地，脑白金与传统的左/右脑理论也毫不相干。在玩游戏时，玩家并没有必要具体用到哪个半脑，游戏既不必利用你的形象思维能力，也不必过多地利用你的分析技巧。这是因为游戏中的算术题更像是一种死记硬背的练习，而非逻辑思维题。因为只要你熟透了乘法表和减法运算，你就能自然而然(下意识地)完成这些算术题。这就好似一个发自本能的机械过程。

古文朗诵也是一样。你不必花很多时间去研究文章里的任何单词，你怎么想的，就怎么读出来。有组织地诵读和默念是不一样的，因为它同时用到了你的左脑和右脑功能。

至于说人们为何会被这些题目所吸引，我想很大程度上是因为该游戏的设计的确很与众不同。开发者的想法就是要开发一部易于游玩、易于理解、目标清晰简明的游戏。对于现在很多不怎么玩游戏的人来说,本作正好投其所好。他们认为“如果我坚持玩这款软件，那么我就能使自己脑年龄更年轻一些，而且玩这部游戏，我至少可以从中获得某些切实的好处。”



可能，你们网站的读者对游戏系统的要求要高一些，不过在这一点上，脑白金的设计也相当不错。它设立了一个总的目标及数个小的目标，还设立了一个非常清晰的奖酬系统。此外它还提供了一个记录成绩的折线图，而且玩家还能得到川岛教授的强化指导，还能在日历上标注记号。总之，从游戏设计的观点来看，在这种反复再三的积极训练下，能让玩家持续保

持对游戏的兴趣。因此，这样的游戏设定，即使连核心玩家也会为之侧目。

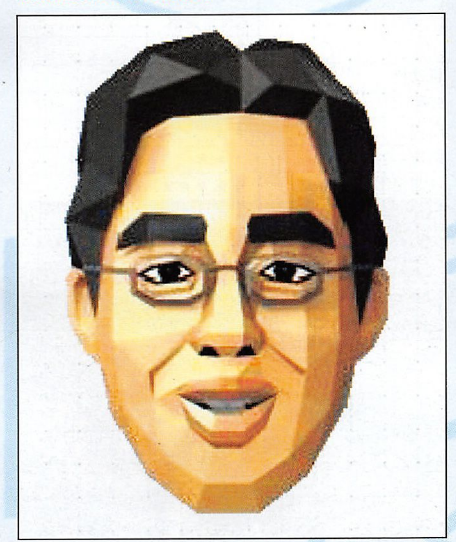
对于每一位希望头脑发达的人来说，他们都希望回归年轻，都希望得到更低的脑年龄评判，因此他们是不会在意游戏中的重复之处的，他们也没必要知道其中的具体原理。但这样的设计，的确非常高明。

——我很想知道那些正处于学龄阶段的青少年对此怎么看？脑白金能抓住这部分玩家吗？

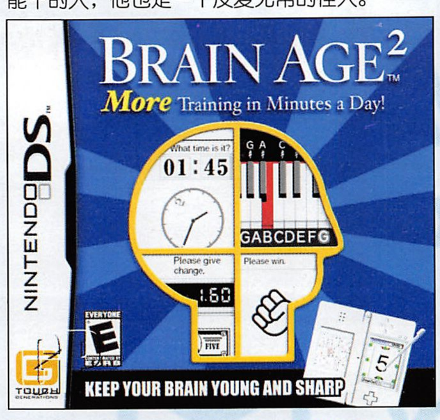
Matt：我想应该可以。因为它和学校所教授的知识完全不同。在学校里，你必须始终坐在一个位置上枯坐一个小时。现在的数学课就长达一个小时（笑）。虽然我早就离开了校园，但我还记得我上学那会，数学课好像是50分钟，我坐在课桌前听，老师站在讲台上讲，毫无互动可言。

而脑白金不同：某多边形脸在屏幕上提出问题，玩家则从中学习相应知识理论，然后，玩家再争取在两分钟之内解答一百道数学题。做完这百道习题后，你还可以歇口气，做些其它类型的习题。总之，做这一切事情的时间，尽在你的掌握之中，你什么时候想做了，就可以随手去做——毕竟你可以随时把DS携带在身上嘛！

——是呀，有这个教授脸在不断给我加油，感觉真的很不错。我也同样喜欢这个完全由多边形构成的棱角分明的脑袋。



Matt：太好了！川岛教授，真的是一个很积极能干的人，他也是一个反复无常的怪人。



——这个游戏确实是一个我买来送给父母的好礼物。作为老一辈，他们所谓的娱乐就是做做填字游戏，做做报纸里的脑筋急转弯，可他们从未玩过电子游戏。不过，脑白金却被他们所接受，并且爱不释手，因为这其中有许多需要他们默记的东西。

也正因为如此，脑白金在日本获得了巨大成功。其中，本作在老年市场的空前火爆，是它成功的最大因素之一。你们的美版脑白金是否也对准了美国更广泛的消费群呢？比如说美国的老年人。

Matt：是这样的。设想一下，如果我们推出的是《银河战士》，那当然就和你的父辈与祖辈没啥关系了。从市场观点来看，人人都希望获得更广泛的市场。不过这部游戏的伟大之处则在于：它不会疏远任何人，不仅重度玩家会喜欢它，我还敢保证，如果你把这部作品推荐给你的家人，他们也一样会爱上它。

不过，将脑白金拿到美国去发售，对我们是一个更巨大的挑战。为此，我们还需要拿出更多的资金，做好更多的准备工作。脑白金的人缘与口碑决定了它在日本的大卖。其实，对于任何好的作品，任何巨大的成功而言，良好的口碑都是必不可少的。不用说，我们还得依赖这一点，我们当然会下大力推广它，从AARP（美国退休人员组织）的各类出版物（注：在退休人员阅读的刊物中刊登脑白金广告，任天堂确实想得很周到！）到飞机上的随取杂志，再到各种游戏书籍，都会见到脑白金的身影。因此，我们将它的受众面大大扩展了。



文/月莺

大家好，月莺在火烧眉毛了（哭），12月2日就是今天日本语等级考试，可是还没复习的可怜的阿月又要重蹈去年覆辙吗？千里迢迢从老家坐飞机去北京考，这是我第一次坐飞机好紧张，不习惯啊，还是开MS安全些（翔武：当心武力干涉）。

黑历史的机库

外表平凡的——GN-003 我变我变我变变变

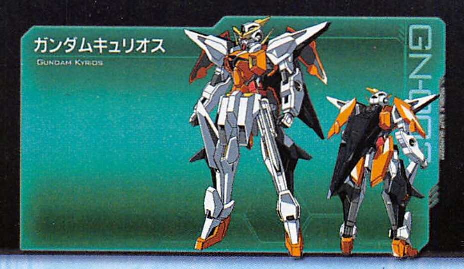
GN-003主天使高达(GUNDAM KYRIOS)是民间武装组织“天人”（Celestial Being）所拥有的第三台高达。主天使高达同样搭载了GN动力装置，和前两位兄弟一样拥有几乎无限的能源和相当高的性能。但是和能天使高达、力天使高达所不同的是，他在攻击上似乎并没有特别强调突出的地方，格斗似乎也行，射击也是不错，是一台比较均衡的机体。武器上目前唯一比较特别的武器就是复数锁定的大型导弹夹，可以同时攻击多名敌人，对付杂鱼部队似乎相当得心应手。



不过再怎么说这台好歹也是架高达，没点特性怎么行？当然有的，那就是变形。其实说变形倒是并不少见，Z高达就开始的传统之一。不过在《高达00》的世界观中变形没有过去那么吃香。在主天使高达变成飞机后当然是可以飞行的，如果是在一个大部分MS都不能飞行的时代，那么绝对是实用性一流的高达。只可惜在《高达00》中，除了人类革新联盟的部分十分老旧的MS“铁人”

机体资料	
机体番号	GN-003
机体代号	主天使高达
出现作品	机动战士高达00
机体类型	可变MS
制造商	不明
所属	民间武装组织“天人”
机师	哈里路亚・哈布提兹姆
初次配备	西元2307年
内部环境	
全高	18.9米
本体重量	54.8吨
装备及设计特征	
武装	GN光束机关枪
	GN光束剑
	GN盾牌
机动性	★★★★★
装甲	★★★
白刃	★★
射击	★★★
攻击范围	★★★★★

以外，国联和AEU这些大国的MS都是可飞行的，而且都是在不变形状态也能飞行，天人这边更不用说飞行能力是基本配置，所以主天使高达只能



抱怨自己生错时代吧。当然，变形后还是有优点的，那就是比不变形的MS飞得要快很多，当然这集动画看不明显。主天使高达就是利用这超高的机动性可以做到“打一枪就跑”这个战术。这次资料新增一个MS能力评价，前4项固定，最后一项根据机体特性变化。

ACE的肖像画

其实他是个善良的家伙

哈里路亚·哈布提兹姆
年龄：19岁
身高：186cm
体重：65kg
血型：B
生日：公元2288年2月27日



哈里路亚表面上装作冷酷，而且还留个品位不怎么样的头发，但是第六话的故事中，哈里路亚表现出了他热血的一面，他不顾违反命令去救要坠落地球的人们，不论出于什么理由，都可以认为是一件大好事，他救了许多人性命包括一些主要角色。

但是不得不说就是在那一话中他和人类革新联盟的超人机关的强化人在很远的地方两人并没有直接接触，但也产生了很大的排斥反应，这其中预示了哈里路亚的身份。加上哈里路亚的年幼时期是在人类革新联盟的某个设施中度过的，那么他也是人类革新联盟超人机关的“作品”之一可能性很大，而且他和另一位“超人”的反应属于强当强烈的排斥反应，引起了之后发狂，头疼等不良症状，正是“强化人间”的代表症状。

既然和一般人不同，哈里路亚的驾驶水平还是比较高的，应该在男主角刹那之上，他充分利用主天使高达的高机动性，在目前的战斗中没有出现过任何失误，而拥有地图武器的他击坠数也应该是4台高达之首。

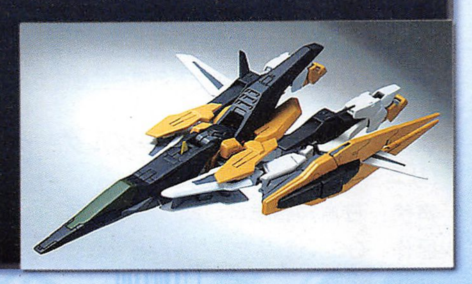
总而言之，他是个温厚的好青年。

黑历史补充资料启动

基督教的天使们——主天使和能天使

主天使（Dominions也称呼Kyriotetes）是卫列于中级天使之中，是中古时代基督教神学所描述的天使等级中的一种，该天使属于第二级第一等。这个名字表示他们拒绝那些空洞的外表，彻底回归于真正的主。他们最大可能拥有一切主所统治的永久和神圣的泉源。“神学总论”称他们职务为“管理天使的工作”。可是不知为什么，却有一些天使据称是这一阶天使的支配者，如吐焰天使哈斯麦尔、记忆天使萨多基尔等等。

能天使(Exusiai又称Deunamis、Potentiaties)GN-001能天使高达的代号，也是主角MS，这次补充一下。别名权威，表明天界的和理性的权威。在传说之中，他们是神所创造的第一批天使，与恶魔争战时的天界前锋部队。保罗于新约“罗马人书”第十三章的训论可能就是在讲论能天使。此一级的天使驻于第一天和第二天间的危险地带，担任捍卫天国的任务（又称天界国境守备队），防备恶魔的侵入，或在人心之中护佑人心的平衡。然而能天使与黑暗势力的接触频繁，因此也产生了一些堕落者。不过堕落的能天使，也许其真正的目的是调和神与恶魔也说不定。能天使的君主是Kamael，仰望神者之意。如同能天使的亦正亦邪，Kamael 也以成为光明天使或者堕落天使，或者交互出现。有人将Kamael列为神前的七名大天使之一。创世纪中与雅各摔角(另一说是拉斐尔)、喀西马尼园中现身于耶稣前的便是Kamael。至于黑暗面的Kamael，是地狱的豹形公爵，使命是负责阻挠摩西领受神的十诫。Kamael在神秘学中是代表邪恶的火星的支配者。由于火星在许多神话中都被视为战争之星，因此 Kamael 也成了战神化身，统领14万4千名破坏天使、惩罚天使、复仇天使及死亡天使。将这复杂的天使来命名主角高达，想必今后也会经历一段坎坷的路程。



文：正树

机战天空

机战天空栏目再开，本期开始先给大家介绍《魔装机神》这部作品的一些设定。

魔装机神的世界(二)

◆人物设定

白河愁シュウ＝シラカワ（シュウ）

声优：子安武人

原作、α、OGs共通设定

年纪轻轻已经有十个博士称号的天才科学家。被称为Meta Necsharist。原本是地底王国兰古兰的第3王位继承者，但与破坏者沃路克尔斯契约，成为了背教者。其原名为克里斯特夫·古兰·马克索德。在不知不觉中被沃路克尔斯操纵，并曾经死亡一次，在苏醒后发觉，将打败沃路克尔斯。他操纵的有古兰兹以及新·古兰兹。与地上的比安博士是合作关系。他是为了得到不被任何人的支配的完全自由化而战斗。

α中的不同设定

是DC日本支部的总工程师以及南ATARIA岛本部的副总工程师，负责对外星人战斗用人型兵器。在原作中，白河愁和SRX设计并没有关联。

OG中的设定

在EOTI机构的比安博士下负责古兰兹的基本设计与特殊装备。

琉妮·佐尔达克リューネ＝ゾルダーク(リューネ)

声优：日高奈留美

原作、OG共通设定

比安博士的女儿。反对其父亲，在搭乘木星船团的时候DC战斗已经终结，原本是想为了父亲报仇的，但也许是生来就是反复无常的性格成为了朗德·贝尔的同伴。性格任性，有着优秀的运动神经和动态视力。不擅长世俗，立即会感觉得到。似乎对于正树有感情。爱机是瓦尔西奥尼。

α中的设定

父亲是EOT研究第一人者，也就是DC创立人比安博士。从小已经受到父亲训练为地球防卫用人型机动兵器的驾驶员。继承了父亲的好胜心，和父亲一起到达木星，但其父亲和究极机器人瓦尔西奥到现在依然下落不明。在原作中并没有琉妮和比安博士一起去木星的事件存在。此外，比安博士在α的相同时间上的“第2次”时已经死亡。琉妮为了报仇才会在“第3次”中正树面前出现。另外，与α外传发生在相同时间上的“EX”中并没有琉妮和黄炎龙一起在地上出现事件存在。

OG1中的设定

原本是瓦尔西奥的正式机师，但是由于她的任性，因此制造了她自己专用的机器人“瓦尔西奥尼”。



◆地底世界"拉·基亚斯"的世界

自古以来地底王国的传说就一直在世界各地以不同的版本传诵着。有时是以地狱、炼狱的样子出现，而有时是却以乐园、净土的样子出现在传说之中。

近年来，以因哈雷彗星而知名的英国埃德蒙德·哈利爵士为首，威廉·利德、马歇尔·伽德纳等人提出了地球空洞论。所有的这些都是荒唐无稽的故事吗？在现代的科学常识中，地球内部是厚厚的地幔层，在这中心部是重金属式的核心的地心（或地核），但这些都没有被证明为是正确无误的。

不，要说正确的话，这是为了对应地球的体积与引力之类计算得出的数值为了更小化的值的一种最后的策略，核心说因此被提出。

也就是说，如果假定地球内部存在着超出想象的质量的话，那么地球的引力的数值就可以被计算得更大。这样应该说就是明显地对于地球空洞论是一个否定要素。

如果地球内部存在有空洞的话，地球的质量就不仅可以变得更小，也可以由引力计算得出的质量相吻合。那么，在这里先假设一个假说。

如果，可以补上地球不足的质量的通常物质存在于极端歪曲的空间之中的话呢？方向的、极端的歪曲的第4以及第5次元世界是以橡胶球状的内部表面的样子的形状，与这个世界相连接着。在一般的次元环境中，就算是十分小的体积的物体，只要移动次元的方向不同，它也可以获得十分广大的空间，一个3次元的极端化密度的空间。

这样的空间存在于地球内部。那就是这样的世界——拉·基亚斯。

它的形状，要举例说的话，就十分接近于橡刚才前面所述的橡胶球内部的形象。如果地上的世界是橡胶球的外表面的话，那么拉·基亚斯就完全可以说是它的反面的世界。纳粹德国曾经认为我们现在所居住的大地是一个空洞的内部，在吕根岛上使用雷达进行观测的事情，而拉·基亚斯就是完全如同这样的世界。

拉·基亚斯的世界完全充满了惊奇。水平线、地平线之类都不存在，太阳则常在正空中不动。但是，这个太阳基本与地上的周期同样，一天为一个周期。太阳在徐徐地减弱亮光直至消失，取而代之的是月亮支配这个世界。

这个周期与地上的北纬30°到40°之间的岁差运动相当。我们将在后面的"地上与拉·基亚斯的接点"详细叙述，这个世界与地上的接点是与西藏的周期相同。

由于太阳位置在正空中，所以岁差运动的影响基本没有，所以很少有四季的变化。

地理统计	
面积：	4亿5206万平方千米
人口：	15亿4891万人
陆地面积：	2亿128万平方千米
海洋面积：	2亿5078万平方千米

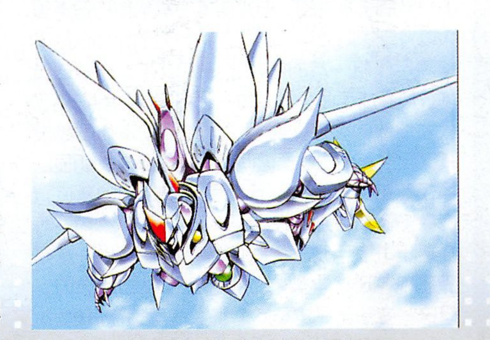
◆主要国家

- ◆神圣兰古兰王国
- ◆休特德尼亚斯联合
- ◆巴哥尼亚联邦共和国
- ◆埃克西尔共和国
- ◆拉达特王国
- ◆斯特罗海姆人民共和国
- ◆梅蒂纳国
- ◆埃利亚王国
- ◆莎扎公国
- ◆菲尔迪菲亚民主共和国

◆拉·基亚斯的特征

拉·基亚斯的文明产生时间相比于地上更加久远，在5万年前就已经产生了都市文明。在技术上，比地上世界先进的部分有许多，也有一些比较落后的部分，有宇宙开发技术以及一些军事上的技术。但是，这些技术却十分惊人的被"黑箱"化，它们的原理也只有少部分人掌握。他们就是属于被称为"炼金学士"的这一阶级的人群，这些原理的恶用是被严格禁止的。与地上技术的最大的不同时，拉·基亚斯的炼金学与魔术（不是地上世界的表演魔术，类型于魔法、法术）更发达。

精神上十分安定的拉·基亚斯的人们，舍弃了只是技术上的一个人前进的科学，选择了怀有良心的科学——"炼金学"。另外，由于精神上的成熟化，所以可以发展魔术技术。这些惊异的技术详细的说明在后面的"科学技术"中叙述。



POCKET STADIUM
口袋竞技场

这个版块是为了让大家了解游戏中的体育世界而诞生的，喜欢运动的朋友请不要错过。

实况足球发展史

2001年底，PS2渐渐占据了游戏市场的主导地位，PS也开始淡出人们的视线，所以《WE》系列也理所当然地把战场转移到了PS2上。2001年3月15日发售的PS2版《WE5》获得了不错的评价，于是KONAMI又继续推出了FE版的《WE5》。

WE5 FE (Final Evolution)

平台　PS2
发售时间　2001年12月13日



这款作品的开发时间将近1年，所以作品的完成度相当高，且这款作品中又加入了很多新的要素。在之前的《WE》作品中，球员的数值由19分制来表现的，但是随着主机机能的日渐强大以及玩家们对游戏的要求，19分制显然已经不能满足任何一方的需求了。所以在本作中球员的数值变成了99分制，每一项数据能力都得到了极为细致的划分，使得“足球”在本作中越发真实起来，不同球员之间的差别也越发的明显。除了球员数据之外，球场上可以选择的新位置也更多了，特别是在中场，出现了像“CH”等介乎于进攻与防守之间的重唱位置，也许这是受了现在足球中某些位置越来越模糊的原因，但这些变动无一不是向着真实的足球在进化。

WE2002

平台　PS
发售时间　2002年4月25日



又是一款“炒冷饭”作品，虽说是冷饭，而且是PS上的最后《WE》作品，但是本作却获得了不错的反响，从某种程度上说这都是托了当年《WE2000》成功的福。本作只是在一些细小的球员动作和数据上进行了更新，但是其中的BUG等问题却没有丝毫改动，比如无敌的2过1等。但是本作的系统等设定却是众多《WE》作品中最为稳定的，而且那时侯也出现了很多玩家自制的各种补丁，可见这款作品的影响。

WE6

平台　PS2
发售时间　2002年4月25日

本作是和《WE2002》同时发售的，不过这

款作品和《WE5》相比并没有什么太大的变化，只是在球员的数值等数据上进行了一些更新，在系统和操作手感上也没有什么太大的变化。影响力不要说与《WE5》相比，就连PS版的《WE2002》都要比它受欢迎的多，不过凭借PS2的强大机能本作在画面上有了进一步的提升。



WE6 FE

平台　　PS2
发售时间　2003年1月26日

《WE6》发售时02年世界杯还没有举办，所以KONAMI借助世界杯的影响于次年推出了这款作品。本作可以说是PS2平台上《WE》系列的一个里程碑似的作品，特别是每个国家队的强弱分化越发明显。到了这个阶段，足球游戏的画面已经不是玩家们最关注的内容了，如何真实地再现比赛才是玩家们最关心地问题。本作中首次在球衣背后出现了英文名字，球员的动作也越发丰富，很多以前不可能出现的过人动作也可以轻松地使出。凭借从PS时代到PS2时代硬件机能的飞跃，人球分离+互动的系统已经近乎于完美。不过说来说去，比赛时除了球员之外还有一项最重要的内容——战术。

本作中首次出现了全队战术，其中包括防线



位置、区域压迫、防守反击、越位陷阱这四种比赛中最为常用的战术，玩家可以通过对全队战术的调整来形成多样的战术风格，系列延续的战术设置则成为全队战术最好的补充，本作还新增了守备意识，通过调整队员的守备意识玩家能够更好地按照自己的想法去组织自己的防守体系，不会出现对方进攻时中卫却出现在中场的情况。完全个性化的战术风格在本作得到了最大程度的肯定和强化，与现实一样，各个球队有适合自己的风格打法，比如意大利队的防守反击，在《WE6 FE》中，玩家第一次可以将自己对足球的理解加入到游戏当中，每一个人都可以打造一支完全属于自己的队伍。

除此之外，本作还第一次加入了联网功能。PS2之前的主机只能在家独自游戏，转会等问题只能玩家通过手动进行更改，而本作却可以通过网络对游戏的数据进行更新，不仅是球员球队的数据，游戏本身的系统也可以进行一定的更新，使得比赛不断地向真实靠拢。这也可以说是网络对战的一个契机，一个开端，在网络如此盛行的今日，无论是游戏还是别的东西，“交流”才是最重要的。



在《WE5》和《WE6》发售期间KONAMI按惯例推出了《J联盟》系列，但是由于《J联盟》系列是在《WE》系列之后才发售，而且除了加入日本J联盟职业联赛之外没有任何更新改动，所以并没有引起玩家们的兴趣。



天空系列开山作 诚意满载新复刻

1991年，《勇者斗恶龙IV》在任天堂FC上诞生。
2001年，复刻版《勇者斗恶龙IV》在PS上重新制作。
2007年，《勇者斗恶龙IV》DS版在发布数月之后发售。

有句话是这么说的：惊喜总是来得那么突然。Square Enix 宣布制作《勇者斗恶龙》天空系列三部曲之后，4 代很快就和各位玩家见面了。在 DQ9 正式发售之前，DQ4、5、6 的 DS 版将成为吸引众多 DQ Fans 的佳作。日本发售当日，各地的游戏店内软件被抢购一空，第一天就消化了出货量的 70%，这也证实了 DQ4 在大家心目中的地位。如果你喜欢这个系列的话，怎么能够错过这个游戏呢？不要担心语言的障碍，我们在这一期将给大家奉献上最强最全的攻略！

NDS	Square-Enix	2007.11.22
	RPG	1人/5490日元
勇者斗恶龙4 被引导的人们		1024Mb

基本操作与系统

DQ系列一直是以保持传统的操作方式和变化不大的游戏系统而出名的。这一次DS版的系统基本上与FC、PS版一样。本游戏用不着触笔，大家可以将笔好好插回机器上了。十字键负责移动和光标选择，A键确认，B键退出，X键打开主菜单，在游戏的时候A键还负责对话和调查，用起来很轻松。

关于战斗

在地图上走路的时候，会随机遇到敌人。在战斗刚开始的时候有以下选项：

たたかう：战斗	いれかえ：替换
さくせん：作战	にげる：逃走

选择“たたかう”就可以直接进入战斗。“いれかえ”可以替换队伍里的人(超过4人的时候)。进入战斗之后对于主角和“めいれいさせろ”的角色，可以选择こうげき（攻击）、じゅもん(咒文）、どうぐ（道具）和ぼうぎょ（防御）。在战斗中获得的金钱和经验值是影响主角成长和故事发展的关键，有的时候，为了提升等级，还要特意找一些敌人去练级。

DQ 指令详解

DQ总是靠着一系列的指令进行游戏的。而指令全部都是日文，为了方便大家游戏，我们将日文指令的对照公布如下：

主菜单	
はなす：对话	じゅもん：咒文
どうぐ：道具	しらべる：调查
つよさ：强度	さくせん：作战

使用道具时会出现以下选项	
つかう：使用	わたす：传递
そうび：装备	すてる：丢弃
みせる：鉴定	やめる：退出

“みせる”只有当特鲁尼克在队伍中时才能选用。

选择“さくせん”时会出现以下选项	
まんたん	HP全回复
そうび	装备
ならびかえ	重新排队
さくせんがえ	变换作战策略
どうぐせいり	道具整理
ふくろせいり	口袋整理
せんれき	战斗纪录
せってい	设定
ちゅうだん	中断

选择“设定”时可以调节BGM音量、效果音、战斗速度。其中战斗速度1为最快，5为最慢（按键之后才能继续）。道具整理可以将所有人身上除了装备品以外的东西都放到袋子里。口袋整理可以按照あいうえお的顺序或者分不同的种类将道具整理，建议分种类整理。

选择“さくせんがえ”时会出现以下选项	
ガンガンいこうぜ	全力出动攻击敌人。
バッチリがんばれ	注意敌人动向,攻击与防备平衡。
おれにまかせろ	主人公负责攻击,其他人负责辅助。
じゅもんつかうな	禁止使用咒文，在通常战斗时节省MP用。
いのちだいじに	保命优先的选择,注意回复。
めいれいさせろ	直接由玩家输入命令。

队伍里的NPC角色和第5章之后主人公以外的所有人都可以用さくせん来指定战斗方式。平时对付不厉害的敌人，一般用“ガンガンいこうぜ”就可以了。如果担心回复跟不上的话，可以对会回复的人选择“いのちだいじに”。在重要的战斗中，最好全部选择“めいれいさせろ”。

在了解了游戏的基本操作之后，让我们一起踏上勇者的旅程吧。



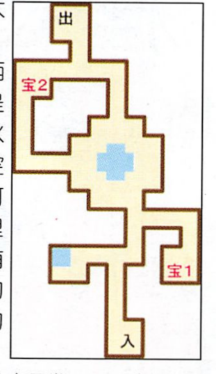
序章

一开始的时候给勇者起一个名字，（如果为贪图省事取了ああああ这样的名字的话，和魔王进行最终决战的时候是很影响气氛的哦。）之后决定其性别。这时候的勇者还是一个足不出户的孩子，虽然每天都有练习武功，但是剑法始终不够进步。在经过一天的刻苦练习之后，勇者从练功的地下室里走出来，突然发现了一只会说话的青蛙。跟着它到地下室一看，原来这只青蛙是勇者的好朋友辛西亚(シンシア)用变身魔法变的。回到家之后，勇者和父母共进晚餐，父亲在吃饭的时候说到了外面的世界，并且提议让勇者有朝一日出门去冒险。我们的故事，就从这里开始。

第一章 王宫的战士们

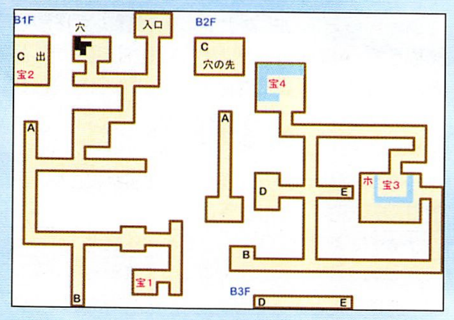
在边境小国巴德兰德（バトランド）的王宫里，有一位武力出众的战士莱安（ライアン）。一天他和其他战士们被国王叫到宫殿里开会，国王告诉大家最近发生了几起儿童失踪事件，现在战士们被派去调查案子的真相。面对着失去孩子的母亲的含泪请求，身为堂堂男子汉的莱安无法拒绝。但是案子从哪里入手呢？还是先去发生失踪事件的地方看看吧。这个城里的防具店2楼的柜子里有皮盾，最好拿到手装备上。

在出发之前，一个名叫芙蕾亚（フレア）的女子找到莱安，请求他帮忙寻找失踪的丈夫阿力克斯（アレクス）。想不到这里丢完小孩还丢起了大人，真是不可思议。不管怎么说，还是先从城西北的隧道过河，到伊姆鲁(イムル)村去调查。



在伊姆鲁村，莱安大致了解了孩子失踪的情况。有人看见孩子被人带到西边湖中的塔里去了。但是现在是无法直接渡过湖水去那里的。据说穿上飞空鞋（そらとぶくつ）就可以飞到塔里，但是去哪里找这双神奇的鞋子呢？有人说飞空鞋在村子附近的古井里，只有找到古井的位置，才能进一步调查。

莱安意外地在村子的地牢里发现了一个男子，他是因为偷面包被抓来的。莱安一问，才知道他就是芙蕾亚委托他寻找的阿力克斯。二话不说，赶紧回巴德兰德城找芙蕾亚，把她带到地牢让他们团聚。尽管阿力克斯有点痴呆，但是在芙蕾亚的启发（？）之下他还是恢复了正常。原来他是被古井那里出现的怪物惊吓才变成那样的。莱安从他那里了解到古井的位置在村子东南，于是立刻动身前往那里。



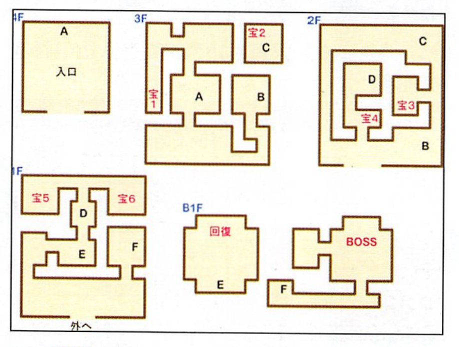
路径： 入口→B→宝4→B→穴→C→出口

“ホ”指的是可以成为同伴的ホイミン。

宝箱	
1、やくそう	2、いのちのきのみ
3、580G	4、そらとぶくつ

莱安刚下到井里，就听到有声音在叫他。顺着声音一直走到地下2层左上方，可以找到飞空鞋。回到这一层的入口处一直往右走，就会发现洞窟里有一只名叫荷伊敏(ホイミン)的加血史莱姆。它一直想变成人类，所以想找一个人类的朋友做伴。莱安不会魔法，正需要一个帮手，于是他们俩成为了伙伴。收到荷伊敏之后回到B1F的出口那里，往右上方向走，从那里的洞穴跳下去，就可以回到地面上了。

先回伊姆鲁村整备一下。武器不急着换，最开始的那把铜剑可以先用着，如果钱够的话，在这里买上铁铠甲（てつのよろい）、铁盾（てつのたて）和木帽子（きのぼうし）。装备好了之后，使用飞空鞋，就可以直接飞到湖中塔了。



路径： 入口→A→B→D→E→F→BOSS

宝箱	
1、キメラのつばさ	2、ちからのたね
3、640G	4、うろこのたて
5、はじゃのつるぎ	6、ラックのたね

由于是使用的飞空鞋，所以这个塔是从上往下探索的。3F右上的宝物要从2F上去拿。2F的鱼鳞之盾（うろこのたて）和1F的破邪之剑（はじゃのつるぎ）都是可以直接装备的。拿到这两样装备之后，可以先用道具返回村子修整一下，卖掉多余装备，把该换的家伙都换了，之后再回塔中。在B1F有回复点（从楼梯E进入），从楼梯F进去之后就找到了事件的元凶——绑架小孩的家伙。他自称是皮萨罗的手下，绑架孩子的目的是找出可以消灭魔王的勇者并且将其抹杀。正直的莱安自然不能容忍，何况还要救这里被绑架的孩子们，就这样，一场战斗开始了。

BOSS：ピサロの手先	
HP：250	MP：∞
攻击力：52	守备力：32
经验值：73	金钱：60
行动方式：物理攻击、メラ、ひのたま、ギラ	

在取得了破邪之剑之后，确认装备，来之前最好买两个药草给莱安备用。皮萨罗的手下和大眼珠（おおめたま）一起出现，大眼珠平时不厉害，但是变色之后极容易使出痛恨的一击，使我方损失惨重。因此在本场战斗一开始的时候，就集中向大眼珠进行攻击，没有意外的话2下就可以干掉。之后将回复工作交给ホイミン，莱安专门攻击BOSS。注意，BOSS的敏捷度比ホイミン要高，在ホイミンHP低下的时候要记得先给它回复。如果它被打死，就用自己带的药草回复。

打败了这个拐小孩的妖怪之后，莱安带着孩子回到伊姆鲁村，等待孩子的母亲终于盼到了团聚的一刻。随后莱安回到王宫，将此事汇报给国王，并且提出要去寻找勇者，保护他不受怪物的伤害。国王答应了他的请求，并且给他增加到Lv15的经验值。在与家乡的朋友们道别之后，我们的战士开始了新的旅程。

第二章 顽皮公主大冒险

桑特海姆（サントハイム）的国王大概是天底下最头痛的国王了。由于爱妃早逝，他对唯一的女儿阿莉娜（アリーナ）从小百依百顺，而这个小女孩天性顽皮，长到10来岁的时候就成了一个整天到处乱跑喜欢打打杀杀的野蛮公主。为了让自己的女儿变得淑女一点，这位一国之君兼单身老爸可以说费尽了心思，但是收效甚微。公主经常把窗户踢烂之后溜出去玩，国王也只能叫人反复修补。这一天阿莉娜又想溜出去，但是国王和门卫都不让。王宫里面郁闷得很，跟谁说话都是那老一套。没办法了，只好等修窗户的人走掉之后偷偷把它踢烂，用老办法逃出去吧。临走的时候不要忘了从自己屋里拿到羽毛帽子（はねぼうし）。

公主刚跑出来，侍卫神官克里夫特（クリフト）和老臣布莱（ブライ）就追了出来。既然公主一心要出去玩，他们两个也拦不住，那就只好采取折中方案，在路上确保她的安全了。这里的敌人倒不是很厉害，但是给的钱太少。先在旁边的村子萨兰（サラン）落脚，挣点钱换上装备再去冒险。

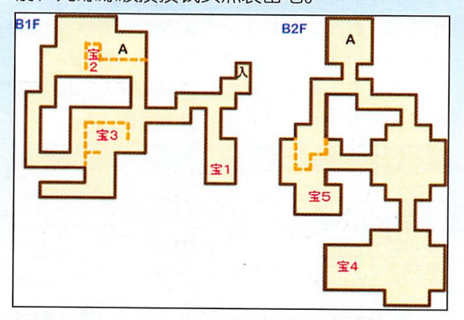
从萨兰往东北方向一直走可以来到天培（テンペ）村。这里的人们看起来很悲伤，也没人做生意。找人一打听才知道这里出了个怪物“变色龙人”（カメレオンマン），每隔一段时间就要这里的一个少女作为祭祀品，否则就毁了整个村子。现在村里只剩尼娜（ニーナ）一个女孩子了，人们都在一片绝望之中。阿莉娜找到村长，答应帮助他们消灭这个妖怪。然后到北边的教会去找神父，一行三人上了祭祀用的轿子。当天晚上，原本打算享用美少女大餐的怪物碰到了有史以来最难对付的少女，还有她的两个同伴。

BOSS：カメレオンマン	
HP：40	MP：6
攻击力：28	守备力：28
经验值：136	金钱：60
行动方式：打击、催眠攻击、ホイミ	

首先要确保クリフト和ブライ的等级提升到Lv5以上，这样他们就可以在战斗中使用辅助魔法スカラ和ルカニ了。在战斗之前更换装备的时候要确保アリーナ的武器、クリフト与ブライ的防具处于较高的水平。之后再让アリーナ买一些药草带上就可以了。

BOSSカメレオンマン会带着2只あばれこまいぬ一起出现。首先集中攻击杂兵まずはあばれこまいぬ，让クリフト使用スカラ为大家增加防御力。用アリーナ的物理攻击和ブライ的ヒャド把杂兵清理干净，之后集中攻击カメレオンマン。这家伙可以使用3次ホイミ，所以要做好与之长期作战的准备。ヒャド对它效果不大，ブライ此时主要靠ルカニ减低BOSS的防御力。然后クリフト负责回复，依靠アリーナ的物理攻击将其消灭。

收拾了这个祸害村里的妖怪之后，这里的道具店和武器店终于可以用了。从北边的祭坛出去，一直往东，就来到了弗雷诺尔村(フレノール)。阿莉娜在这里听到人们说有一个公主带着两名部下住在这里，不禁大吃一惊：自己的行踪怎么这么快就暴露了？三人来到旅店，才知道是另外一个“公主”和她的随从们住在这里。不知道这个公主是什么来头，还是上去会会她吧。谁知三人刚一上楼，就看见公主被两个强盗模样的家伙劫持而去，两名随从一个被打倒在地，另外一个在边上哆嗦。想不到这里的治安乱到了这样的程度，公主都可以随便被绑架。旁边看热闹的人议论纷纷，但是没有一个能帮上忙的。这时一个牵着狗的小男孩给阿莉娜提供了信息：绑匪要求用黄金手镯（おうごんのうでわ）来交换公主，而这个手镯就在村子南边的洞窟里，喜欢打抱不平的阿莉娜听说了这个消息之后兴趣大发，决定带着两个弱不禁风的部下去洞窟里探一探。去那里之前可以先到洞窟西边的沙漠集市（砂漠のバザー）去看看，那里有不错的武器卖，在布莱练到7级之前，先练练级攒攒钱买点装备吧。



路径：入口→A→宝4

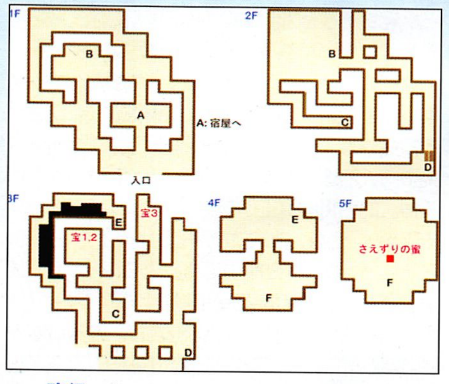
宝箱	
1、キメラのつばさ	2、360G
3、すばやさのたね	4、おうごんのうでわ
5、まほうのせいすい	

这里并不难走，只是要注意地形有高低之分。要找的黄金手镯在B2F的最南端。如果此时布莱学会了リレミト的话，那么冒险就简单一些。在拿到所有的东西之后，可以直接跳出迷宫，晚上回到镇子里，绑架公主的家伙们在墓地那里等待交易。阿莉娜用黄金手镯换回了公主，她知道了整个事件的情况之后，感动之余说出了真相。原来她本名叫梅伊（メイ），听说桑特海姆的公主离家出走，觉得有机可乘，于是带着两个同伙冒充阿莉娜到处招摇撞骗，不料惹火烧身，成了强盗们绑架的对象。为了感谢搭救自己的真公主，梅伊把盗贼的钥匙（どうぞくのかぎ）给了阿莉娜，自己带着同伙悄然离开了小镇。

得到了盗贼钥匙之后，阿莉娜等人再次来到沙漠集市。这时一个士兵突然向她汇报说国王得了不能说话的怪病，毕竟是自己的亲生父亲，还是回去看看吧。

三人回到王宫，发现国王果然变成哑巴了。这里又没有耳鼻喉科大夫，怎么才能治好老爸的病呢？城内有一间屋子原先进不去，现在有了盗贼钥匙可以进了。里面的老人告诉阿莉娜，以前有一个叫马罗尼（マローニ）的诗人也得过类似的病，但是现在已经痊愈了。找他说不定可以问到医治的方法。

马罗尼就是在旁边的村子里唱歌的诗人。赶紧去问他，他说是喝了鸟鸣之蜜（さえずりのみつ）嗓音才变得如此婉转动听的。这种东西只有在鸟鸣之塔（さえずりの塔）才能找到。这个塔就在沙漠集市的西边，事不宜迟，收拾收拾东西赶紧去那里吧。



路径：入口→B→D→E→F

宝箱	
1、1200G	2、ちからのたね
3、キメラのつばさ	

这个塔本来是妖精族的人提炼花蜜的地方，但是现在除了顶层之外都已经被怪物占据了。由于这里的怪物比较强，所以在平均等级10左右的时候才能比较顺利地进去，不然很可能在路上就被做掉了。要拿到3F的宝物，必须从2F的C楼梯上去。拿完东西之后从3F左上一直绕着有坑的地方上到顶。两个妖精正在那里做什么，看到人类之后吓得落荒而逃。不过她们留下了花蜜，这就是治疗失声症的特效药。把它拿回王宫，给国王



阿莉娜不会魔法，所以必须将身上装备以外的道具全部换成药草携带。好在她没有盾，所以道具的12个空格里可以放9个药草。

然后是装备的选择。在格斗场可以买到目前公主的最强装备铁爪（てつのつめ），可以买到的衣服和帽子的最强装备分别是锁子甲（くさりかたびら）和羽毛帽子（はねぼうし）。但是在王国城下町的赌场里的奖品中有一件亮片连衣裙（スパンコールドレス），守备力超过锁子甲不少，还有一件金色胸饰（きんのブレスレット）可以增加防御力。装备了这两样东西的话，就算少拿一个药草也无所谓。但是它们目前只能用赌场的代币（コイン）去换。加起来得3500个币，按照一个币10G的价格算起……如果你老老实实地去挣钱买币的话估计花费时间也太多了。不过没关系，500G你能不能搞到？能的话就去赌场买50个币，保准你能够挣到3500。不信？只要往下看就知道了。

吃下之后，恢复健康的老爸终于理解了阿莉娜的一片孝心，同意让她走自己的路去继续冒险。在国王的批准下，沙漠集市东南的旅行之门终于允许阿莉娜通过了。

过了旅行之门之后，南边就是恩多尔王国（エンドール）。这里正在举办武术大会，争强好胜的阿莉娜一开始也正是为了这个才离家出走的。前一届武术大会的冠军，有“死神”之称的皮萨罗（デスピサロ）正在等待各路高手的挑战。恩多尔国王宣布这次大会的优胜者将有资格迎娶这个国家的公主，而公主自己则很不情愿嫁给一个不认识的男人，她请求阿莉娜参加大会并且夺取冠军，这样她就可以逃过这一次结婚了(貌似那个时代也没有百合啊蕾丝边之类的东西，就算有也不可能结婚)。但是……面对高手如云的武术大会，我们的公主有把握获得最后的胜利吗？

首先要说明一下。武术大会规则很简单，一对一，武器、防具、魔法、道具不受限制，绝对不允许有人帮忙。也就是说在这里阿莉娜必须单独挑战所有的对手。决赛之前是取得与皮萨罗交战资格的5连战，在战斗间歇可以补充药草。因为

首先到赌场买50个币，出城，中断之后读档。之后回到赌场，直接选择怪兽格斗。当服务员问你是否决定赌的时候，看一看是不是下面的组合。如果不是的话按B否定，组合会更换，直到出现下表中的组合为止：

怪物名	赔率	胜率	预想名次
はえおとこ	5倍	24%	3
リリパット	10倍	30%	2
とさかへび	8倍	10%	4
かまいたち	3倍	35%	1

表中的リリパット赔率很高（10倍），胜率也不低，所以在它身上押上全部赌注是值得的。只要它在战斗中使用了增加防御力的スカラ，差不多就赢得十拿九稳了。如果输了的话就RESET重来，这样一回合就可以赢500个币。如果把这些赌注押进下一轮再赢了的话，挣个两三千是不稀奇的。但是如果为安全考虑，可以在赢完第一轮之后退出，出去再中断，如此往复，3500币很快就会到手，这样就可以换到好的装备了。

将公主的所有装备都整理完毕，买足药草之后，就可以去武术大会报名参赛了。阿莉娜面临的对手资料如下：

名称	HP	回复能力	MP	攻击	守备	行动方式
ミスターハン	70	无	0	45	70	物理攻击
ラゴス	90	无	0	50	80	物理攻击、クロスボウ、防御
ビビアン	90	ベホイミ	12	35	60	ヒャド、ギラ、ベホイミ、物理攻击、防御
サイモン	90	药草	0	58	105	物理攻击、やくそう
ベロリンマン	55	无	0	40	65	分身、物理攻击、ひのたま、蓄力

在HP减少的时候，只能用药草回复。由于药草是有限的，在战斗结束时HP处于50以下的时候使用药草比较好。下面是5名对手的应对方法：

ミスターハン：只有单纯的攻击。大约3个回合就可以将其打倒，战斗之后可以使用1个药草。

ラゴス：HP和守备力都很高，在战斗的时候至少要使用一个药草（HP在30以下时）。敌人的HP是90，坚持5—8个回合可以收拾掉他。战斗之后使用1—2个药草，将HP回复到60以上。

ビビアン：她会使用各种魔法，但是她的MP只有12。首先采取防御措施，可以偶尔攻击一次，等她的MP消耗得差不多的时候，就可以全力攻击了。战斗之后必须将HP补充到接近全满的程度。

サイモン：这是第2章最强的敌人。他的防御力很高，必须做好长期战斗的准备。当自己的HP低于45的时候必须使用药草回复。好在之前的两局有可能得到药草补充，所以要把握好攻击、防御和回复的节奏，这场战斗最难，大概要10个回合以上。

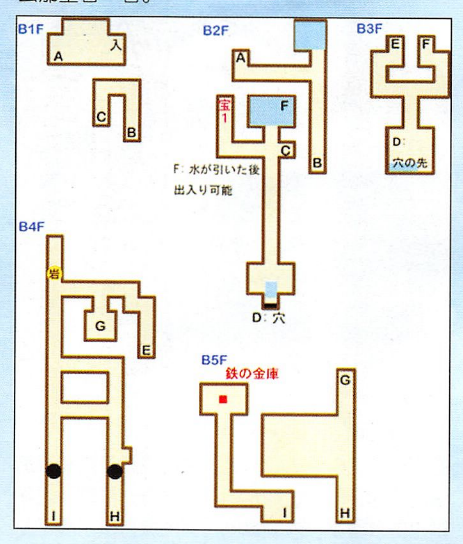
ベロリンマン：它的实力不高，但是可以分裂成4个，其中只有1个是真的。说实话要想识别哪个是它本人并不容易，照着同一个打，总会有打中的时候。但是也不能只打一个，可以按照AABBCCDD的顺序攻击。它在蓄力之后攻击力上升，下一回合必须防御。在自己HP低于30的时候,必须使用药草。

打败了5名对手之后，阿莉娜终于得到了挑战上届冠军皮萨罗的资格。但是这时皮萨罗突然失踪了(弃权?)。于是国王宣布阿莉娜为本届武术大会的优胜。正当我们的顽皮公主沉浸在胜利喜悦中的时候，一个从桑特海姆赶来的遍体鳞伤的士兵向她报告说王宫里出了事,说完就倒下了。得到急报的三人立刻赶了回去。偌大的王宫里,居然空无一人。国王和其他人都到哪里去了呢……?

第三章 武器商人特鲁尼

雷格那巴村（レイクナバ）与弗雷诺尔村隔海相望，这里有一个名叫特鲁尼克（トルネコ）的胖胖的武器商人，一直在村子里的武器店打工，每天跟来来往往的顾客们讨价还价，只能挣个百把块钱。有一天，他突然决定自己出去单干，将来开一家属于自己的武器店。在这个群魔乱舞的时代，卖武器似乎是一个不错的生财之道。就这样，这位大叔带着在武器店打工攒下的成本和老婆宁宁（ネネ）做的便当，告别了深爱的妻子和孩子，踏上了旅行商人的道路。

外面的世界很精彩，但是怪物也不是吃素的。特鲁尼克一上来只能靠棍棒、铜剑这样的武器自卫。听说村子北边的洞窟里有宝贝，他决定去那里看一看。



路径：→A→B→C→D→E→I

宝箱
1、くさりがま

这个洞窟里有两处水门。经过C来到B2F，调查水门的开关，会被水冲到D的位置。之后通过E来到B4F，调查那块石头，巨石会滚过来。引诱它滚到I的位置，就可以下到最深一层了。B5F那里有2块石头，将其中一块推到上方门内，调查地板可以找到铁保险柜（てつのきんこ）。之后门自动关闭，只要将推进来的石头顶在发现保险柜的地方，就可以安全出去了。铁保险柜的用途就是即使队伍全灭也可以保持金钱不减，但是只在这一章有效。

从洞窟里拿了铁保险柜和锁链镰刀（くさりがま）之后，特鲁尼克来到雷格那巴村南边的彭莫尔王国（ボンモール）。这个国家正在扩军备战，准备攻打南方的恩多尔王国（就是阿莉娜参加武术大会的国家）。但是现在两国之间的桥梁毁坏了，负责维修的堂加德（ドン＝ガアデ）不知道跑去了哪里，野心勃勃的国王也只好先下令大量收购军需,等桥修好之后随时准备开战。现在军火已经采购得差不多了，但是防具依然紧缺。如果此时特鲁尼克有什么盔甲啊帽子衣服之类的东西可以拿给负责收购的人，和他讨价可以卖到最多2倍的价格。

卖完东西之后，到道具店那里买一个可以瞬间移动的基美拉之翼（キメラのつばさ），然后到牢房去看一看（守卫很森严，注意隐蔽否则会被赶出去）。特鲁尼克意外地发现邻居汤姆爷爷（トムじいさん）的儿子被关在这里。不管他冤还是不冤，给他一个基美拉之翼。放心，这里没人抓你，而且这个年轻人以后还会报答你的。

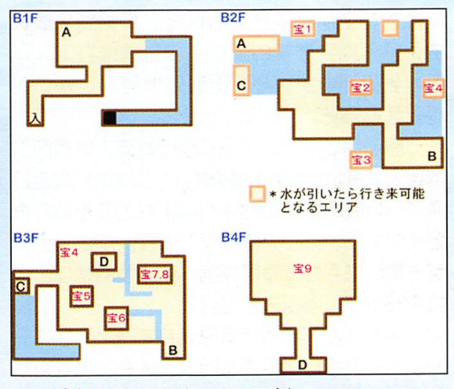
现在的当务之急是找到修桥的人。特鲁尼克出城之后往北走，发现了一个以前没见过的村子。这里的药草和钢剑（はがねのつるぎ）都很便宜，便宜得令人心疑。修桥的堂加德也在这里，但是他被一个漂亮姑娘迷住了，打算在这里住一辈子。你想住这儿我可不想，特鲁尼克赶紧往外走，但是竟然出不去了，只能在这里留宿。第二天早上醒来的时候，他发现村子消失了，从这里买的药草和钢剑也变成了马粪（うまのふん）和柏木棒（ひのきのぼう）。难道这里是传说中狐狸变出来的专门迷惑人的地方?

先回家再说。前两天在特鲁尼克协助下越狱成功的汤姆爷爷的儿子见到救命恩人，感激得无以为报。他养了一只名叫托玛斯（トーマス）的狗，正好派上用场。向他借来狗之后，再去一趟那个神秘的村子，嗅觉敏锐的托玛斯一进村就闻出了破绽，找到了事件背后的元凶——一只小狐狸。狐狸被狗捉到之后向特鲁尼克哀求放他一马，并且送给他一件钢铠（はがねのよろい）作为赔礼。村子消失了，被迷惑的堂加德也幡然醒悟，回都城帮国王修桥去了。

事情解决之后，特鲁尼克将狗还给了汤姆爷爷的儿子，来到彭莫尔王国。国王告诉他桥已经修好了，不日即将开战。但是国王的儿子利克（リック）看上去并不高兴。他让特鲁尼克晚上在武器店的后面等他，委托他把自己的一封亲笔信带给恩多尔王国的公主。原来他对公主心仪已久，不忍看着父亲发动战争，想让这位武器商人牵线，化干戈为玉帛。

带着维护国际和平的重大使命，特鲁尼克来到了恩多尔王国。公主看到信之后也表示自己喜欢这个王子（怪不得当初不想嫁人），恩多尔国王也很赞同这门亲事，于是亲自写信给彭莫尔国王，说愿意以和亲的方式解决两国矛盾。特鲁尼克将回信带给彭莫尔国王，原本还想挥师南下的国王转念一想，既然两国可以联姻，恩多尔王国又没有男性继承人，他的儿子将来就可以成为恩多尔的国王，兵不血刃就可以实现领土扩张的目的，又成全了一对有情人，真是一举多得。就这样，原本笼罩在两个国家之间的战争阴影顿时烟消云散，恩多尔国王也准许特鲁尼克在自己的城里开店，自由贸易的时代就要开始了。

特鲁尼克打算在恩多尔自立门户开一家武器店。城里西南角的一家店铺正在转让中，但是需要35000G。去哪里弄这么多钱呢?城内东北有一家富人悬赏收购传说的银之女神像（ぎんのめがみぞう），愿意出25000的价格。而女神像就在北边的洞窟里，天生具有财宝猎人素质的特鲁尼克当然不会放过这么好的机会了。在恩多尔城内可以花钱雇到士兵斯科特（スコット）和诗人劳伦斯（ロレンス），他们两个可以为探险工作助上一臂之力。



路径：入口→穴→B→开关→C→D

宝箱	
1、ホーリーランス	2、760ゴールド
3、やくそう	4、てつのやり
5、てつのよろい	6、はがねのつるぎ
7、空箱	8、空箱
9、ぎんのめがみぞう	

进入洞窟之后一开始只能乘筏子向下漂流。直接到B3F，从台阶B上到B2F，打开那一层的开关，水都流到了B3F。取完这一层的宝物之后，从台阶C下到B3F，取完这一层的宝物，从D进入最后一层，女神像就在那里。

得到女神像之后，再按原路回到B2F，从台阶A出去。回到恩多尔城，找到那个想买女神像的人，25000G到手。但是这离开店的金额还差1万,没关系，在城里买上一些贵重的防具（如てつのまえかけ），拿到彭莫尔卖高价，再加上打怪掉落的一些防具，那10000G很快也凑齐了。去那个转让店铺的老人那里，给钱，成交。特鲁尼克终于有了自己的武器店，他把家人也接到了这里。

新店新开张，恩多尔国王就下了一张大定单，

要6件铁铠和6把钢剑。铁铠在城里就有卖的，钢剑可以去彭莫尔城买到。另外现在特鲁尼克身上还有什么装备，都可以交给老婆摆在柜台上卖。宁宁的商业能力不亚于其夫，无论是什么东西，到她手里都可以卖到1.5倍到2倍的价格。在这一章，玩家们可以尽可能多地赚钱，虽然金钱不能带到后面的章节，但是可以把钱换成各种道具，以后再卖掉。

完成了国王的任务之后，特鲁尼克得到了6万现金作为报酬。接下来的事情就轻松多了：去彭莫尔王国的武器店大量购入钢剑，再拿回来交给老婆卖掉。如此往复，等挣足几十万，拿这个数字乘以75%也有一大票之后，留下6万。再去用剩余的钱全部采购最贵的武器。买钢剑是最快的，另外回到最初的雷格那巴村继续打工，可以收到破邪之剑。理论上说只要时间足够，可以收到很多把。

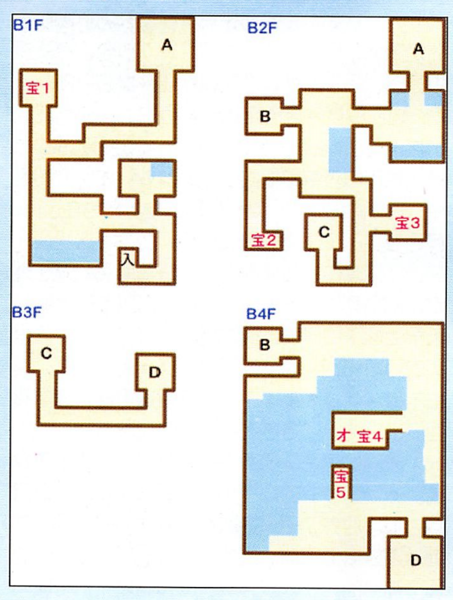
恩多尔以东有一条未完成的隧道。负责施工的老人说资金短缺，只要再有6万就可以把隧道打通了。特鲁尼克仗义疏财，捐献了6万工程款。资金到位之后，第二天隧道就开通了。回家跟宁宁聊一聊，她告诉特鲁尼克前不久关闭的赌场已经重新开业了，可以去那里玩玩。

然而，发了财的特鲁尼克并不满足于区区一间小店。他把自己的理想向妻子诉说，在她和儿子的支持下，这位传奇商人又一次离开了家，穿过已经完工的隧道，向东方的未知世界走去……

第四章 蒙巴巴拉的姐妹

蒙巴巴拉（モンバーバラ）是一个每天晚上载歌载舞灯火不熄的小镇。镇上的剧场在附近可以说是无人不知。有一对姐妹就住在这里。姐姐玛尼亚（マーニャ）开朗活泼，是剧场中人气最高的舞女，每天都有很多人看她的表演；妹妹米内亚（ミネア）温柔文静，是一个占卜师。两人的父亲炼金术师艾多甘（エドガン）被弟子巴尔扎克（バルザック）杀害之后，她们从家乡逃到这里，天天为报仇准备着。听说北边的金古雷奥城（キングレオ）发生了政变，新的国王使用炼金术，难道他就是巴尔扎克？姐妹两人再也不能在这里等待了。剧团的团长知道她们不会久居此地，于是给姐妹两人100G作为路费，让她们回家乡科米兹村（コーミズ）安顿。

回到科米兹村的两姐妹先是祭扫了父亲的坟墓，之后又打听到艾多甘还有一个名叫奥林（オーリン）的弟子存在。他也许知道巴尔扎克的消息。此人目前在村子西边的洞窟里，在更换装备之后，二人决定去看一看。（玛尼亚的服装防御力低但是价格很高，可以卖掉，换上在剧场找到的きぬのローブ。）



路径：入→A→B→オーリン→B→C→D→宝5

宝箱	
1、キメラのつばさ	2、240ゴールド
3、いのちのきのみ	4、やみのランプ
5、せいじゃくのたま	

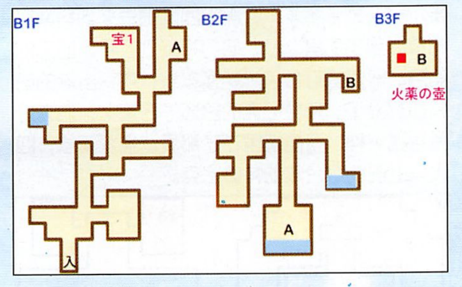
来这里之前，如果想保证万无一失的话，要确保玛尼亚的等级在9级以上。从A下到B2F，乘电梯B下去，可以找到奥林和黑暗之灯（やみのランプ）。黑暗之灯的效果是使白天变成黑夜，十分实用。奥林的HP和防御力都很高，有他在队伍里就不用担心敌人了。从B返回，再从C下到B3F,可以找到静寂之玉(せいじゃくのたま）。这个道具是本章BOSS战的关键，一定要取得。

奥林有打开任何门锁的能力。有了他的帮助，姐妹二人终于能够进入金古雷奥城了。但是她们两个在城内搜索了半天，就是找不到国王的身影，只好先出来。北边的港口城镇哈巴利亚（ハバリア）可以更新装备，这里晚上有一种怪物ミステリードール，干掉一个可以得到300G。但是它晚上才出现，想靠打它攒钱的话，可以使用黑暗之灯在晚上多多搜索。

这个镇子的监狱里关了一个人，他是因为制造了巨大的噪音，惊动了大臣，大臣去找国王，

才把他关起来的。这么说来说不定他可以提供找到国王的方法。他告诉姐妹俩，自己以前在阿泰姆特（アッテムト）的矿山捡到过火药壶（かやくのつぼ），是火药爆炸惊动大臣的。现在看来必须去找火药，再惊吓那个大臣一次，才能顺藤摸瓜找到国王。

三人赶到了阿泰姆特镇。这里弥漫着悲伤绝望的气氛，坟地，骷髅，毒沼，鬼魂，还有GAME OVER的背景音乐，使得来到这里的人感到不寒而栗。洞窟里的敌人也很厉害。如果更新了装备而且等级足够，就可以进到矿坑里了。



路径： 入口→A→B→かやくつぼ

宝箱
1、ぎんのタロット

这里倒不是很难走，东西也很少。唯一的宝箱中的ぎんのタロット可以给米内亚装备。拿到火药壶之后，立刻使用リレミト脱出。如果想练级的话，这里是个好地方。

出了矿坑，三人回到金古雷奥城。在东南角大臣所在屋子的隔壁使用火药壶，果然有巨大的声响发出来。（为什么墙没有炸开呢？）大臣走出屋子，四下张望一番，朝北边走去。悄悄尾随，不要被他发现，只见他在墙上按了一下，一道暗门打开了，国王就在这里面。三人冲了进去，在那里的果然是巴尔扎克，既然已经发现了他的真实身份，恐怕想走也走不掉了。要么被他灭口，要么干掉他，看着办吧。

BOSS：バルザック	
HP：300	MP：∞
攻击力：70	守备力：36
经验值：500	
行动方式：物理攻击、ひのいき、ギラ、ベホマ	

这家伙主要靠魔法攻击，所以这一战制胜的关键就是封住魔法的静寂之玉。在一开始的时候就使用这个，它就只能进行物理攻击了。之后让玛尼亚使用ルカニ减弱它的防御力，米内亚负责回复和助攻，奥林主攻。静寂之玉在5回合之后就会失效，需要重新使用。反复坚持，唯一的难点就是米内亚自己的HP如何保持，所以在战斗之前让玛尼亚准备好足够的药草在关键时刻给妹妹使用。

巴尔扎克被打败，金古雷奥却出现了。他自称已经掌握了“进化的秘法”，使用强大的集体攻击一回合就把三个人秒掉了。三人被投入了监狱，在牢房里他们遇到一个生命垂危的老人。在他的指点下，他们在隔壁房子里找到了船票（じょうせんけん）。就在快要逃出去的时候，他们却被士兵发现了！为了掩护姐妹俩，奥林冒着生命危险留下来断后。玛尼亚和米内亚带着无限的伤感和歉疚离开了这里。

迷惘中的姐妹二人来到哈巴利亚，把所有的钱都换成装备和道具之后，乘船前往恩多尔城。按照神灵的指示，当微弱的希望之光聚集在一起的时候，将会形成强大的力量。来自天空的勇者将带领被引导的人们战胜罪恶的根源。为了寻找黑暗中的最后一丝希望，米内亚和玛尼亚乘上了远渡重洋的客船。

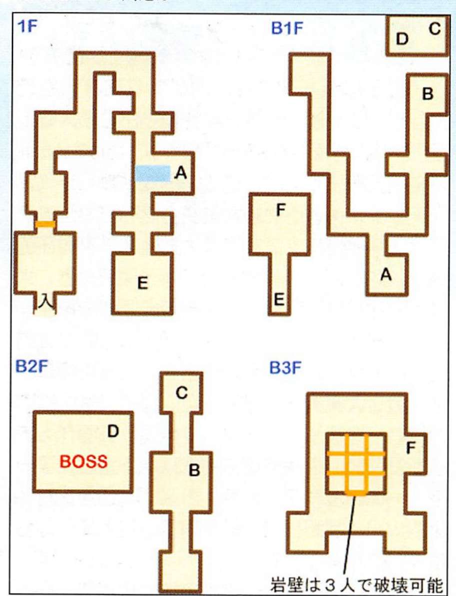
第五章 被引导的人们

讲了那么多章，我们的故事其实才刚刚开始。玛尼亚和米内亚乘船前往恩多尔之后大概过了几个月，序章的勇者已经17岁了。每天的训练还是一如既往，剑术，魔法，吃饭，睡觉。就在这天中午，勇者给父亲送过便当之后正要回家吃午饭，突然传来皮萨罗带着大批怪物进攻村子的消息，他们是冲着勇者来的。为了保护勇者，大家把他藏在地下室里，辛西亚变成了他的样子，到上面把敌人引开……勇者一动不动地听着外面惨烈的厮杀声，虽然很想冲出去，但是这样做的话就会让大家的努力毁于一旦。终于，魔王军以为勇者已经被杀，皮萨罗下令撤退。外面什么声音都没有了。惊魂未定的勇者从地下室里爬了出来。一切都没有了，父亲，母亲，辛西亚，村子里的人们，都和村子一起没有了。这就是作为主角不得不承受的考验吗……？

从村子出来之后，勇者来到了南边的一户人家。住在这里的一位大叔很同情这个孩子的遭遇，资助了他50G，还有药草和皮革铠甲（かわのよろい）。整顿装备之后，勇者来到了南边的布兰卡城（ブランカ）。这里到处都能听到“勇者被杀，世界末日即将到来”的传言，不肯屈从于魔王军的人们组成讨伐队出门对抗怪物。又有人说在西边的恩多尔城有一个占卜师在寻找勇者，既然有寻找自己的同伴，那还是赶紧去跟他们会合比较好。

勇者穿过特鲁尼克开辟的隧道，来到恩多尔城。果然不出所料，米内亚正在街上给人占卜。花10G让她占一下，天资聪颖的米内亚很快就发现了勇者身上的光芒，这么些天真是没白等啊。玛尼亚在哪里？原来她在赌场里，把妹妹辛苦挣来的钱都花在老虎机上了。看到勇者之后，玛尼亚觉得这是一个不错的靠山（勇者：我比你还穷好不好……），于是两姐妹一起加入了勇者的队伍。如果上一章她们在哈巴利亚买了勇者能用的装备（钢剑+铁甲+铁盾），那么现在就可以给他了，威力能提升不少哦。

在这里他们也打听到了特鲁尼克的消息。目前这个商人大叔去了港口城镇科南贝利（コナンベリー），要去那里的话必须穿越沙漠，没有马车是过不去的。在沙漠的旅店里，三人找到了马车的主人霍夫曼（ホフマン），但是他拒绝把马车借人，因为以前他被朋友背叛过。除非到东边的洞窟里找到“信任之心”（しんじるこころ），他才能回心转意。

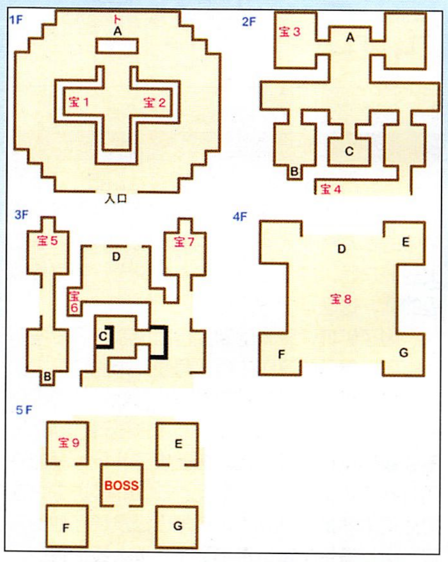


路径： A→B1F左上→落穴→BOSS→D→C→B→A→E→F

宝箱
B3F内：しんじるこころ

这里的石板必须三个人一起才能撞开。走到A附近的时候会踩到陷阱，落在下面一层。这时只有勇者一个人，往B1F的左上方走就会碰上玛尼亚和米内亚，但是她们是怪物变的（ベロベロ）。打败怪物之后，顺着地穴落下，再次碰到姐妹两人。这次还是怪物（うらぎりこぞう×2，きゅうけつこうもり×2），先把吸血蝙蝠干掉，然后收拾那两个小不点。打败它们之后顺着D、C的顺序走，第三次碰到她们的时候总算是遇到真人了，但是她们也不信任勇者。好在机智的米内亚提出问题，只要回答“いいえ”就可以得到她们的信任，之后三人回到A的地方，通过E来到F，最后拿到信任之心，原来是一块宝石。

得到了信任之心的霍夫曼不但把马车借给三人，还加入了队伍。一行四人穿过沙漠，先到阿奈尔村（アネイル），再下西南前进来到科南贝利镇。到了那里之后，他们打听到了特鲁尼克的消息。附近的灯台因为妖怪作祟，所有出港的船只都沉没了。特鲁尼克的船还停在镇上，他去灯台寻找火种，可能被困在了那里。情况紧急，四人马上前往灯台救助特鲁尼克。



路径： 入口→A→C→D→宝8→E→BOSS

宝箱	
1、400G	2、ラックのたね
3、ちいさなメダル	4、ちからのたね
5、まほうのせいすい	6、クロスボウ
7、まんげつそう	8、せいなるたねび
9、きんのかみかさり	

灯台的位置在科南贝利东边，需要先走东北再走东南。特鲁尼克就在一层，他告诉大家，灯台被怪物的手下施了诅咒，必须用神圣的火种才能使之恢复正常。他把找火种的任务推给大家之

后就溜走了。火种在4F中央的宝箱里，拿到它之后上到最高一层，灯台虎（とうだいタイガー）果然守在那里，要让灯台恢复正常，必须先把他们打败。

BOSS：とうだいタイガー	
HP：230	MP：8
攻击力：80	守备力：73
经验值：2000	金钱：350
行动方式：物理攻击、おたけび、ホイミ	

灯台虎与2个跟班同时出现。首先要将HP较低的随从打倒。随从的ほのおのせんし不怕メラ系和ギラ系的魔法，让玛尼亚用イオ系咒文对付它们。米内亚可以使用催眠的ラリホー。当敌人只剩下灯台虎一个的时候，要注意它的おたけび（使我方人员一回合行动不能）。之后让勇者和米内亚负责回复，玛尼亚和霍夫曼攻击。它的回复能力有限，勇者如果有机会的话也帮忙攻击，就可以比较轻松地将其打败。

将灯台虎打倒之后，在上面的台子使用火种，大灯台恢复了以往的光芒。大家回到科南贝利，特鲁尼克为了表示感谢，带着船加入了队伍。此后可以利用马车调整队伍中的同伴，在平原上战斗的时候，可以在战斗的间歇调整队伍。现在可以去很多地方。如果特鲁尼克在第3章的时候带了足够的东西，可以先卖掉，然后去给大家买更好的装备。

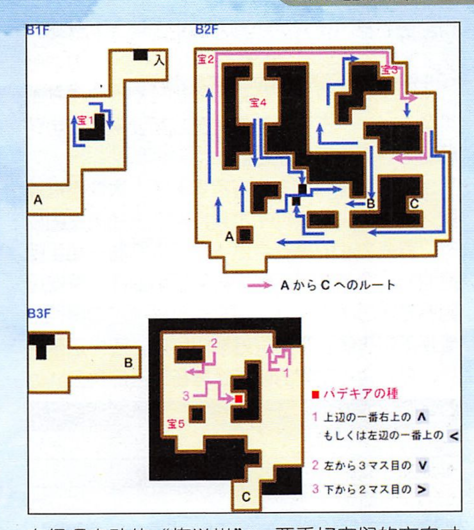
众人乘船从科南贝利向南，来到敏特斯镇（ミントス）。他们在镇上的旅店里遇到了阿莉娜公主的两个手下。克里夫特得了重病卧床不起，公主为了给他找药去了索雷塔王国（ソレッタ）。听大家说明来意之后，布莱也加入了队伍，众人准备去和阿莉娜会合。而霍夫曼打算在这里和希尔丹（ヒルタン）老人学习知识，把马车留给大家之后离开了。

大家来到索雷塔王国，这里完全是一片农场的样子，连国王都亲自下田劳动。国王告诉众人，医治怪病的特效药草因为闹灾都毁掉了。但是药草的种子（パデキアのたね）还有一些应急储备，在南边的山洞里。阿莉娜公主已经前往山洞，众人决定去那里找她。

路径：入→A→C→1→2→3→パデキアのたね

宝箱	
1、すばやさのたね	2、いにちのきのみ
3、800G	4、やすらぎのローブ
5、ひとくいばこ（敌）	

种子就在洞窟的地下3层的宝箱里。但是这里



有很多自动的“传送带”，要看好它们的方向才能走到目的地。首先去洞窟西北，从那里乘传送带往东走。到东北之后，避开传送带，朝东南方向前进，可以下到地下3层。在地下3层按照图中1、2、3的顺序走，1是上边右上方向上的箭头（或者左边最上方朝左的箭头），2是从左数第三格向下的箭头，3是从下边数第2格向右的箭头。这一层的宝箱是食人箱，不要打开。拿到种子之后回城交给国王，他把种子播下去，瞬间就长出了药草（好神奇啊）。之后拿着特效药草（パデキアのねっこ）回敏特斯给克里夫特服下，果然药到病除。阿莉娜与克里夫特也加入了队伍，这时他们携带的盗贼钥匙也到手了。这时他们打听到一名叫莱安的战士已经去了金古雷奥城，为了跟他会合，必须拿到魔法钥匙（まほうのかぎ）才可以。

在4章最后掩护米内亚姐妹而留下来和怪物作战的奥林并没有死，而是在弗雷诺尔村养伤。去那里的旅店可以找到他，他告诉大家魔法钥匙就在最初找到他的那个洞窟里。从恩多尔往南可以来到哈巴利亚，再往南边走就是金古雷奥（目前进不去）和科米兹村。重新回到村西边的洞窟，在找到奥林和黑暗之灯的地方调查那个宝箱两次，就可以发现下一层的台阶。进去就可以得到魔法钥匙。拿到钥匙之后不急着去找莱安，先到河边村（リバーサイド）、罗扎丽山（ロザリーヒル）等地方买上好装备（先让特鲁尼克把他的存货都卖掉，还缺钱的话就去哈巴利亚在晚上打ミステリードール来赚）。勇者装备的屠龙剑（ドラゴンキラー），和阿莉娜装备的杀手耳环（キラーピアス）都是当时最强装备（杀手耳环可以一直

用到最后都不换），防具方面有龙铠（ドラゴンメイル）、闪身服（みかわしのふく）、魔法的法衣（まほうのほうい）和无忧长袍（やすらぎのローブ），在和金古雷奥交战前要采购齐全，顺便把等级练到17左右。

这时终于可以去金古雷奥城了。大家刚进城里，就看见莱安被几个士兵押解着去往国王的密室。身强力壮的莱安当然不会任人宰割，随手就把他们几个放倒了。众人赶紧上前助阵，莱安见到勇者之后十分高兴，但是这时候金古雷奥也带着手下们来了。莱安只好把门堵住，应付这帮杂兵，打败金古雷奥的任务就落在了各位身上。

BOSS：キングレオ	
HP：950	MP：∞
攻击力：120	守备力：80
经验值：5100	
行动方式：2回行动、物理攻击、ギラ、ふぶきのこうげき	

因为战斗的时候不能换人，所以事先必须安排好队伍（推荐勇者、阿莉娜、克里夫特、布莱）。金古雷奥最可怕的一招就是吹雪攻击，我方全员会遭受40～60的损伤。如果队伍内有2个使用ベホイミ的角色，就可以承受连续的吹雪攻击。对付他的方法，只要依靠布莱的ルカニ、バイキルト降低敌人防御+我方物理攻击2倍。克里夫特员责回复和加防御力，勇者攻击兼顾回复，阿莉娜主攻。坚持10多个回合就可以将其打败。

八爪狮子金古雷奥现出了原形，出现在众人面前的是一个年轻的国王。原来他是受了巴尔扎克的控制才变成了怪物。他还告诉大家桑特海姆城就是被巴尔扎克占据才变得空无一人的。阿莉娜决定去那里查个究竟。国王和城堡里的其他人都去了哪里？这个问题已经困扰她很久了。巴尔扎克现在就坐在桑特海姆城的国王宝座上。大家赶到那里，这家伙似乎已经得到了“进化的秘法”，丝毫不惧怕挑战自己的勇者一行。他也是玛尼亚和米内亚的杀父仇人，这笔账是非算不可的。

BOSS：バルザック	
HP：500	MP：∞
攻击力：150	守备力：100
经验值：6500	金钱：350
行动方式：2回行动、物理攻击、つめたいいき、ヒャダルコ	

巴尔扎克每回合都会自动回复50点HP，所以必须集中力量进行攻击。本战推荐角色为勇者（攻击+回复）、克里夫特（增防御力+回复）、莱安（主攻）、玛尼亚（魔法主攻）。克里夫特的スクルト是必须的。他使用的ヒャダルコ会导致全员30—40的损伤，必须注意回复。ルカニ对它无效，守备力较低的阿莉娜不适合与之作战，可以换上莱安。玛尼亚的メラミ也是必要的。

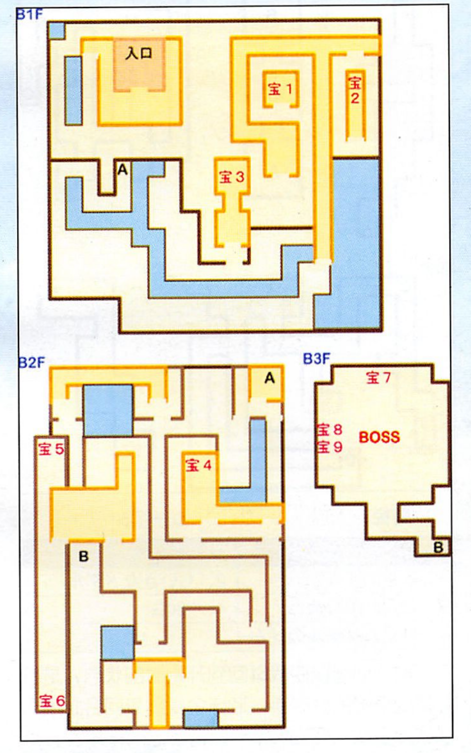
巴尔扎克被消灭之后，他的手下也跑掉了。这时在城内1F的宝物库里可以得到熔岩之杖（マグマのつえ）和回音之笛（あやかしのふえ）。这两样东西都是后面发展剧情的关键道具，拿到之后先去哪里可以由玩家们自己决定。现在，我们就从收集勇者必须的天空装备开始。

首先前往地图西北的斯坦夏拉城（スタンシアラ）。那里的王室收藏着天空之盔（てんくうのかぶと），但是不能轻易送人（谁的传家宝能够轻易给别人的）。斯坦夏拉国王整天闷闷不乐，总是希望有人能够逗笑他。勇者一行费了半天劲才绕到那里，也因为逗不乐国王而遭到了冷遇。听说蒙巴巴拉村剧场的艺人帕农（パノン）是个专业的喜剧演员，于是勇者等人去那里请他来为国王解闷。帕农并没有逗笑国王，而是对他解释说只有把威胁世界存在的魔王消灭，所有的人脸上才会重新出现笑容。受到启发的国王将天空之盔给了勇者。

之后从世界地图北方伊姆鲁以东的地方登陆，一直往东南方向走，那里的山口被封住了。在山里面使用熔岩之杖，原本堵在那里的山石会



熔化掉。再往里走就是女性统治的国家花园堡（ガーデンブルグ）。这里有许多女性专用的装备，可以更换给三位女士。勇者一行在修女的房间看到一个形迹可疑的诗人，还没跟他搭话，他就跑掉了。之后修女发现自己的青铜十字架（ブロンズクロス）不见了，留在现场的勇者一行8人成了头号嫌疑犯，被女王下令抓进了监狱。在勇者等人的辩解下，女王决定给他们一个澄清事实的机会。队伍中的一个人要留下来做人质，其他的人去把真正的盗贼找回来。偷十字架的肯定是刚才那个家伙，他就在南边的洞窟里。此人是著名的大盗巴格达（とうぞくバコタ），被堵在老窝里居然还拒捕，那只好公事公办了。



路径： 入口→A→B→BOSS

宝箱	
1、ちからのたね	2、1050G
3、ちいさなメダル	4、ラックのたね
5、てつかめん	6、ドラゴンシールド

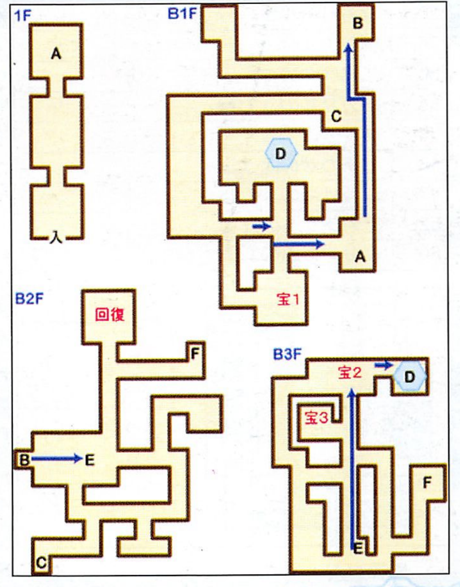
这家伙每回合只有1次行动，规律很简单。因为他会增加防御力，所以必须有一个降防御力的人在队伍中。克里夫特的スクルト必须使用。封住咒文的マホトーン也有一定的效果，大约70%

BOSS：とうぞくバコタ	
HP：1000	MP：∞
攻击：150	守备：125
经验值：7400	
行动方式：ヒャダルコ→物理攻击→スクルト→ヒャダルコ→蓄力→物理攻击	

左右。被封住咒文之后，他的进攻方式变成“攻击→蓄力→攻击”，找好时机在他蓄力的时候集体防御，之后集中攻击力将其打倒。如果有布莱的话，提升攻击力的バイキルト更有如虎添翼的效果。与BOSS相比，迷宫里的怪物更加麻烦。アイスコンドル的吹雪、ドラゴニット和マンルースター的火焰攻击有很大的威胁。在进入洞窟的时候，最好有对火焰和吹雪有耐性的防具。

抓到真凶，将十字架还给修女之后，女王兑现了承诺，还把最后的钥匙（さいごのかぎ）给了大家，现在可以打开所有的门了。在王宫的地下室里可以找到天空之盾，另外还有一个隐藏的地下室（在王宫1F向上的台阶背面），里面有火焰之爪，可以给阿莉娜装备，但是现在她的杀手耳环已经是最强武器了，所以拿去卖了也可以。

有了最后的钥匙，原先那些打不开的门都可以进去了。接下来要去的地方有很多，首先是恩多尔以南的王家之墓。那里有很多泡沫金属史莱姆（バクレメタル），可以拿来练级。



路径： 入口→A→B→E→F→C→宝1

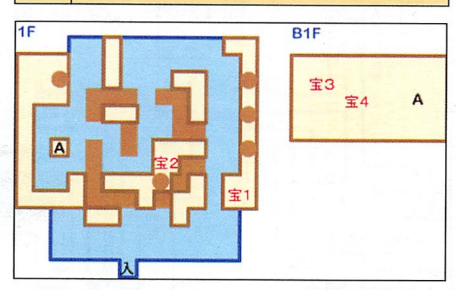
宝箱	
1、へんげのつえ	2、まふうじのつえ
3、ちいさなメダル	

进入王家之墓后，最让人烦乱的就是传送带了。大致顺序是从B乘传送带到E，从E往右走到F，从F返回上面一层，绕开传送带，从C上到上面一层，最后绕到宝箱所在的地方，找到变化之杖（へんげのつえ）。使用它可以变成人或者怪物的样子，先留在身边以后再用。

之后从灯台那里沿河流一直往北，来到罗扎丽山。以前也可以在这里买装备，有了回音之笛后，来到村子里高塔下面地板处，使用笛子，可以进到塔的里面。这里就是皮萨罗的情人罗扎丽隐居的地方，干掉看门的怪物之后（注意它的静寂之玉），罗扎丽对勇者讲述了皮萨罗因为憎恨人类而寻求进化秘法，并且制定了毁灭世界的计划。怪物们聚集在死神宫殿（デスパレス）准备召开会议。勇者答应罗扎丽要阻止皮萨罗的阴谋，之后就离开了这里。

地图最靠东北的地方是徽章王的城堡（メダル王の城）。这里的国王喜欢收集小徽章（ちいさなメダル）。根据收集徽章数量的不同，他会给勇者不同的宝物。下面是游戏里可以用小徽章换到的宝物：

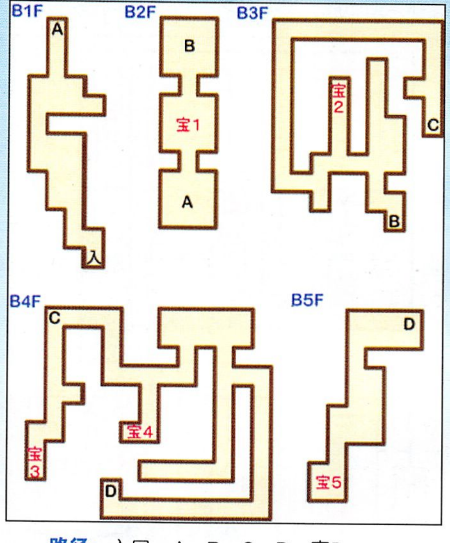
枚数	报酬
15	ちからのゆびわ
20	まもりのルビー
25	マジカルスカート
30	てんばつのつえ
34	メガザルのうでわ
38	きせきのつるぎ
43	しあわせのぼうし
47	ごうけつのうでわ
52	ぐれメタルのたて
60	グリンガムのムチ



路径： 入→A

徽章王之城的北边就是海鸣之祠（海鸣りの祠）。只要有船就可以进去。里面有天空之铠。现在天空装备已经收集了3件，只剩天空之剑了。在剧情继续发展之前，先去一趟海边之村（从王家之墓一直往西），晚上这里涨潮的时候海水中有一块地方是干的，白天调查这里，可以得到干渴之石（かわきのいし）。拿着这个去瀑布洞窟(从徽章王城一直往南乘船，在大陆东边上岸），使用之后就可以进入。在这里可以找到时之砂(ときのすな）和泡沫金属剑（はぐれメタルのけん）。

宝箱	
1、小さなメダル	2、小さなメダル
3、てんくうのよろい	4、小さなメダル



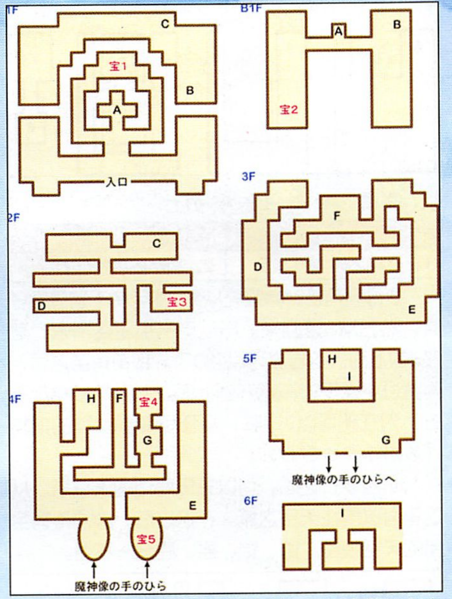
路径： 入口→A→B→C→D→宝5

宝箱	
1、ときのすな	2、ちいさなメダル
3、じゃしんのめん	4、780G
5、はぐれメタルのけん	

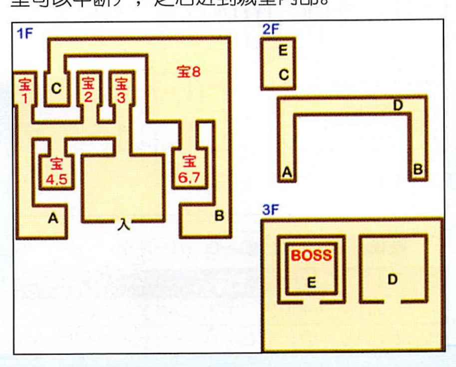
时之砂可以使战斗回到开始时的状态，是打金属史莱姆的好帮手；泡沫金属剑每回合必定可以砍掉金属系怪物2点HP，有了这两样东西，练级就更容易了。地图南边有一个完全被石山包围的陆地，从那里唯一的入口进到河边村（リバーサイド），再往南走就是魔神像了。

路径： 入口→A→B→C→D→F→G→从左边的洞跳到外面→H→I→开关

宝箱	
1、ちいさなメダル	2、640G
3、すばやさのたね	4、ミミック（敌人）
5、まじんのかなづ	



到魔神像最高一层启动开关，魔神像就会向前走过去，来到这块大陆的内部。死神的宫殿就在东边。用变化之杖变成怪物之后再进去就可以跟怪物同伙们对话了（在人类形态时一和他们说话就会发生战斗）。来到2层大厅，从左边的门出去，再左边的房子从后门进入，这里就是会议室。在一个老虎旁边的位置坐定之后，会议开始了。皮萨罗对怪物们说，地狱帝王埃斯塔克（エスターク）就要复活了。复活地点就在阿泰姆特的矿山。会议结束之后，勇者一行决定在埃斯塔克完全复活之前赶去阻止它。先整理好队伍，把勇者、阿莉娜（或者莱安）、克里夫特和布莱练到30级以上。阿泰姆特矿山B3F的通道已经打开，从那里再往下走两层就可以到达埃斯塔克的宫殿。在旁边有恢复HP和MP的地方（这里可以中断），之后进到城堡内部。



路径：入口→A→B→C→E

宝箱	
1、2480G	2、まほうのせいすい
3、ちいさなメダル	4、ちからのたね
5、すばやさのたね	6、小さなメダル(左)
7、ミミック(右)	8、ガスのつぼ

这里的宝箱8在打倒埃斯塔克前是不能拿到的。从出口E才能进到埃斯塔克所在的大厅，先和两个犀牛怪交战，打败它们之后如果担心HP和MP不够的话可以出去中断一下，之后再回来和它开打。

BOSS：エスターク	
HP：2700	MP：0
攻击力：200	守备力：140
经验值：15000	
行动方式：2回行动、ふぶき、物理攻击、いきをすいこむ、いてつくはどう	

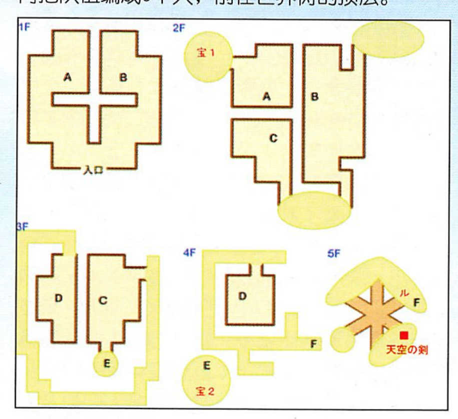
最初1—4回合，埃斯塔克还没有醒来，身上必定会发出攻击性的光线，给我方全体50左右的伤害。所以要先让勇者使用アストロン，全体同伴变成钢铁进行防御。在它醒来之后，会采取“吹雪→物理攻击→吸气→物理攻击→冷冻的波动”的循环方式，但是不一定严格按照这个规律。总之为了避免遭受它的打击，必须让克里夫特使用スクルト增加防御力。敌人每3回合会发出一次“冷冻的波动”，使スクルト的效果消失。所以必须3回合使一次スクルト。埃斯塔克的全体攻击比较少，回复方面主要依靠勇者和克里夫特的ベホイミ。如果克里夫特已经习得ベホマラー，就可以同时为多人回复，打起来比较容易一些。

攻击方面主要依靠布莱的ルカニ减低BOSS的防御，用バイキルト给莱安/阿莉娜以及勇者。这样一次可以打掉BOSS近200的HP。阿莉娜攻击速度快，攻击力比较高，但是防御力低。莱安速度慢而攻击力高。他们两人选哪个就看玩家自己挑了。如果布莱因为HP过低而死，可以让阿莉娜或者米内亚顶上来。尽量不要让埃斯塔克攻击到防御力低的同伴，及时回复是关键。

号称地狱帝王的埃斯塔克刚刚复活，就在勇者等人的一顿狂敲滥打之下挂掉了。皮萨罗这次晚来了一步，看到自己研究的进化秘法的实践在即将成功的时候变成了浮云，气得要把眼前的勇者等人先杀之而后快。就在这个时候突然有一个部下向他报告，说罗扎丽被人类绑架了，皮萨罗只好赶了回去。和埃斯塔克苦斗半天的众人正担

心没力量对付他，这下才松了一口气。这时回到1F，原先由那团鬼火挡住的宝箱可以拿到了。原来是一个煤气罐（ガスのつぼ）。把它拿给河边村右下方房子里的人，第二天可以得到热气球。最强的交通工具从此诞生，乘坐它可以去到世界上任何地方，而且绝对不会遇到敌人。

敏特斯大陆上还有一片群山环绕的地方原先不能到达，现在乘气球就可以过去了。那里就是传说中的世界树，它的叶子可以使死者复活。在这里有一个反复取得树叶的方法：先把队伍里的人编成只有一人，其他人的装备和道具通通卸掉，让这一个人去世界树上摘一片叶子，回来交给队友（千万别放在袋子里），之后再回去，又可以摘一片……如此往复，按照剩余7人每人最多可以拿12片叶子计算，加上这个人摘到的最后一片，最多可以拿到85片。之后将叶子都放到口袋中，再把队伍编成3个人，前往世界树的顶层。

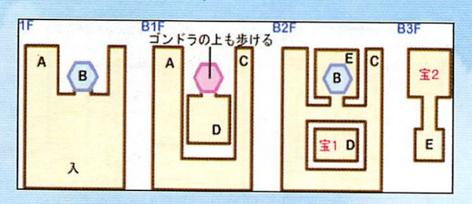


路径： 入口→B→C→D→F→发现ルーシア→天空の剑

宝箱	
1、しゅくふくのつえ	2、せかいじゅのしずく

他们在5F发现了一个长翅膀的人，她叫露西亚（ルーシア），是天空族的人，因为受伤落在这里。勇者答应她帮她回到天空城，之后她加入队伍，众人在树顶上找到了天空之剑（てんくうのつるぎ）。

天空族居住在天上的城堡，通向那里的路只有一条。乘气球从科南贝利往西一直飞，可以到一个船只进不去的岛，这里是哥特塞德（ゴットサイド），传说中离天最近的地方。这里的小镇上的居民都是由僧侣组成的，东边的祠堂里有巴隆的角笛（バロンのつのぶえ）。用它可以在最终决战的时候将马车召唤到大地图上。

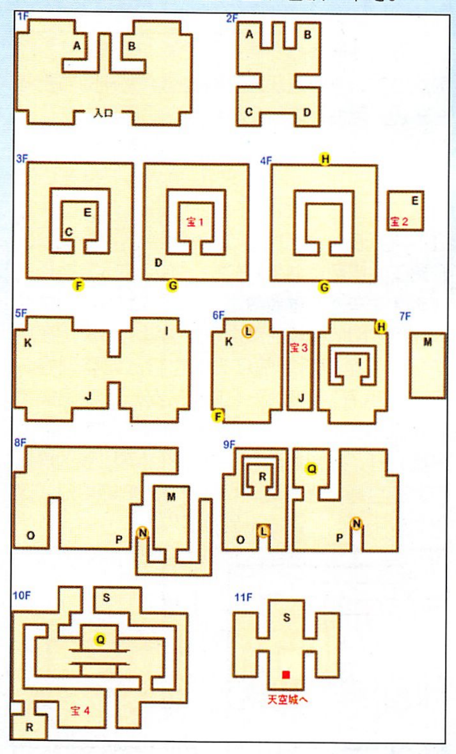


路径： A→B→C→A→B上→D→宝1

宝箱	
1、バロンのつのぶえ	2、めがみのゆびわ

要得到角笛，必须先从乘B的电梯下到最后一层，然后从C返回来。再从电梯那里跳下去，落在B的上面。这样就可以到D了。取得角笛之后，再跳进电梯里，一直开到上面。此时从楼梯走下去，到底部可以进到E，从那里拿到女神的戒指（めがみのゆびわ）。

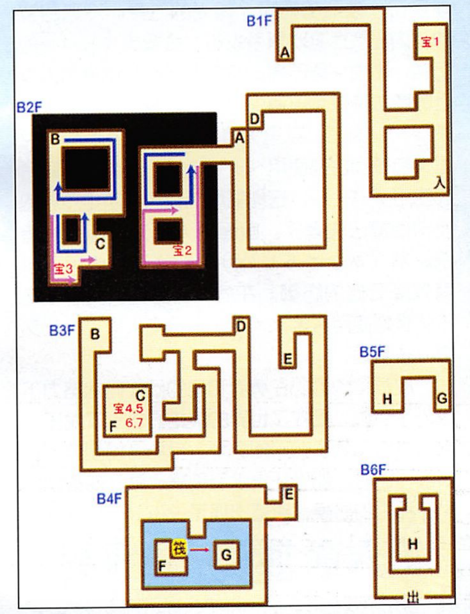
东西拿齐之后，可以去岛南边的天空塔。从这里可以前往天空之城。在这之前，必须持有全部的天空装备。剑、铠、盔、盾缺一不可。



路径： 入口→B→D→G→H→I→K→L→R→S

宝箱	
1、ドラゴンシールド	2、ふしぎなボレロ
3、せかいじゅのしずく	4、メガザルのうでわ

经过了复杂的天空塔，勇者们和露西亚登上了云彩，终于来到了天空人的城堡。龙王是这里的统治者。它告诉大家，原来勇者是天空人与人类的后代，降临到这个世界上的任务就是组织邪恶势力的泛滥。皮萨罗因为罗扎丽被人类杀害，完全失去了理智。他要利用“进化的秘法”将整个人类世界毁坏掉。这时候地上突然传来可怕的声音，皮萨罗已经启动了邪恶的力量,将天空城所在的云层轰开了一个大洞。龙王为勇者的天空之剑注入了新的力量,并且奖励了他一些经验值。现在，是和皮萨罗决战的时候了。在出发之前去一趟露西亚所在的房间，她会让一只叫多兰（ドラン）的小龙加入勇者的队伍。



路径：入口→A→D→B→C→F→G→H→出口

宝箱	
1、ひかりのドレス	2、ちいさなメダル
3、まじんのよろい	4、3280G
5、いのちのきのみ	6、すばやさのたね
7、ちからのたね	
8、ごうけつのうでわ(B4F陆地左上角)	
9、みずのはごろも(B4F陆地南端中央)	

这里并不难走，主要是在B2F先要走到D，再从B3F中绕到B，然后贴着左边一直往下走到C，才能将宝物收集齐全。出来之后，勇者等人来到另外一片封闭的大陆。这里是希望之祠（希望のほこら），里面有一个天空人可以为队伍回复并且存档（从这里存档关机之后，再开始时从恩多尔城出发，可以用ルーラ移动到这里）。现在通向皮萨罗城堡的道路被结界封锁了。要打破结界，就必须将城堡四周的四个守护者消灭掉。下面是它们的资料和应对方法：

位置	姓名	HP	MP	攻击力	守备力	经验值	金钱
东南	アンドレアル	450	0	180	150	1020	300
西南	ギガデーモン	2300	8	230	40	4100	250
东北	エビルプリースト	1600	∞	160	190	6300	0
西北	ヘルバトラー	3300	∞	190	200	5500	0

—— VS アンドレアル ——

敌人行动方式为物理攻击+高热的瓦斯。高热瓦斯需要炎耐性的防具，之后用スクルト配合回复就可以比较轻易地取胜。它不会召唤同伴，ヒャド系和バギ系的魔法对它也比较管用，催眠魔法ラリホ一对其有效。

—— VS ギガデーモン ——

它能够一回合2次行动。基本上按照“攻击→痛恨一击→防御→攻击→ルカナン→攻击”的顺序进行。但是它的ルカナン只能使用2次，MP就消耗殆尽了。所以让克里夫特使用スクルト加强防御力，让布莱或者玛尼亚降它的防御力，勇者和阿莉娜攻击。

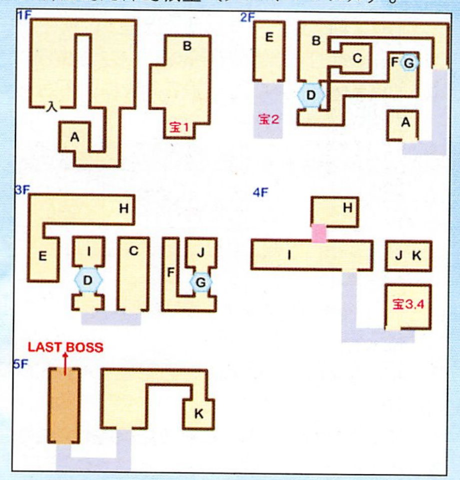
—— VS エビルプリースト ——

他一回合可以行动1～2次。MP无限，会使用的咒语有マヒャド（冰系）、バギクロス（真空系）、メラミ（火系）、マホカンタ（魔法反射）。如果队伍里的人使用マホステ或者マホカンタ的话，可以抵制バギクロス与マヒャド的攻击。勇者的天空之盾使用时也有マホカンタ的效果，要有效地利用。注意使用了マホカンタ之后即使是回复咒文也会被反射，唯一加血的方法就是自己给自己加。注意他还带着跟班，但是可以用ニフラム赶走。

—— VS ヘルバトラー ——

它在一回合也可以行动1～2次。除了普通攻击之外，还会使用イオナズン、はげしいほのお（80～100伤害）、こごえるふぶき（40～60伤害）、おたけび（一回合行动不能）。这是皮萨罗手下四天王中最强的敌人。如果让它连着一个イオナズン一个喷火的话，就很麻烦了。对付它的

时候必须使用フバーハ和ベホマラー，所以米内亚和克里夫特必须在队伍里。在攻击方面，让布莱使用ルカニ和バイキルト助攻，主攻手让勇者或者莱安担当都可以。干掉皮萨罗手下的四大天王之后，结界终于消失了。从这里可以进到皮萨罗所在的死神的城堡（デスキャッスル）。



路径： 入口→A→C→D→F→G→F→J→K→出口

宝箱	
1、ちいさなメダル(毒沼的地板上)	
2、けんじゃのいし	3、せかいじゅのは
4、いかづちのつえ	

在这条路上需要注意，从D经过I，在走廊上推动右边上方的石像，可以发现隐藏的道路，从那里可以得到贤者之石。电梯G需要先下去之后再从楼梯F返回上一层，然后再从电梯上边走过去到达J。从K走出去之后到了平原上，使用巴隆的角笛，就可以将马车召唤过来。在这里中断一下，再往里走就是决战了。

此时的皮萨罗已经神志尽失，他要杀死勇者向人类复仇，而勇者和他的伙伴们也要将眼前的新的魔王消灭。决定命运的时刻终于到来了。

BOSS：デスピサロ

形态	外观	HP	MP	攻击力	守备力
第1形态	最初形态	2000	0	200	250
第2形态	断单手	1600	0	300	220
第3形态	断双手	1600	∞	250	200
第4形态	无头	1800	0	240	200
第5形态	腹部变脸	1600	0	215	220
第6形态	双手复原	1700	0	280	230
第7形态	完全体	2100	0	320	230

皮萨罗的前3个形态还好说，问题在后面。在决战之前，必须保证尽量装备对火焰和吹雪有耐性的防具。在第1形态～第3形态的时候，让克里夫特使用スクルト，回复主要依靠贤者之石，宝贵的MP要留在后面用。布莱的ルカニ＋バイキルト配合莱安、阿莉娜的物理攻击。注意他在第3形态时会使用催眠气和即死的ザキ。为了防备即死魔法，每人身上都准备两三片世界树之叶，参见前面写过的树叶增殖大法。到第4形态后，皮萨罗有了行动规律。每瞑想（めいそう）一次可以回复500HP，这时一边使用贤者之石，一边用ルカニ配合物理攻击。

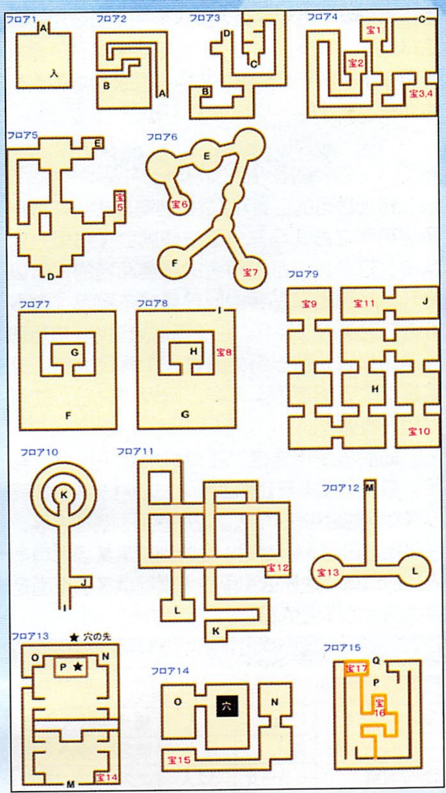
第5形态～第6形态的皮萨罗主要靠物理攻击和炎属性的全体攻击。必须让米内亚使用フバーハ降低损伤。只要有スクルト和フバーハ，基本上就不会死人。回复还是主要靠贤者之石，利用机会展开攻击。

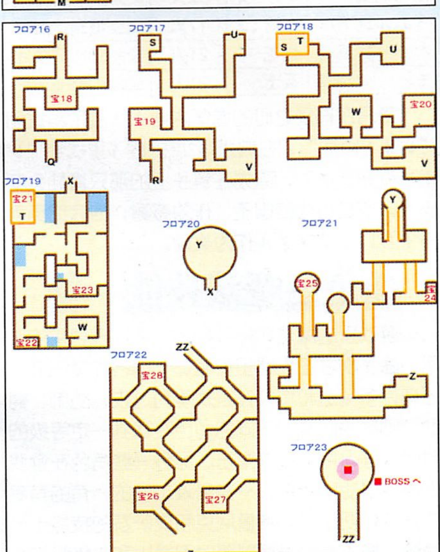
第7形态是他的最终形态。攻击方式有：物理攻击、激烈的喷火、闪光的气息、冷冻的波动。闪光气息是吹雪系攻击，会造成100～140的伤害，比喷火更厉害。冷冻的波动会使所有人身上的魔法特效全部消失。这里要用阿莉娜（或者莱安）、勇者、克里夫特、米内亚4人挑战。克里夫特每回合都使用ベホマラー，米内亚每回合都使用フバーハ。这样就可以有效地防止冷冻的波动使魔法失效了。前面两人全力攻击，把皆杀之剑（みなごろしのけん）当道具使用可以有效降低他的防御。在危机的时刻，勇者要毫不犹豫地使用ベホマズン。一旦有人阵亡，立刻想办法复活。

皮萨罗的野心在勇者和他的同伴们的努力下成为了泡影。拯救了世界的英雄们告别了龙王，乘坐气球回到了自己的家乡。当勇者回到自己生长的村子时，那里还是满目创痍。就在他孤独地坐在那里的时候，奇迹出现了……

第六章 通关后的世界

看完游戏结局之后，系统会提示玩家存档。之后RESET重新读档，会发现所有人都回到了与皮萨罗决战前的状态（等级、装备和道具保持通关时的水平）。这时前往皮萨罗所在城堡的话还可以与之决战，之后又通关一次。但是如果去那个由神官组成的小镇哥特塞德的话，就会发现那里的祭坛破了个大洞，里面似乎通着什么地方，这就是游戏最后的隐藏迷宫。整理好全部装备之后，从这里跳下去。





路径：入口→A→B→D→E→F→G→I→K→L→M→O→穴→P→Q→R→U/V→W→X→Y→Z→ZZ→传送之门→BOSS。

宝箱	
1、ちからのゆびわ	2、せかいじゅのは
3、ちいさなメダル	4、パンドラボックス
5、小さなメダル	6、すばやさのたね
7、ちいさなメダル	8、ちいさなメダル(井中)
9、ふしぎなきのみ	10、パンドラボックス(敌)
11、1200G	12、じゃしんのめん
13、しあわせのくつ	14、いのちのきのみ
15、あくまのツメ	16、パンドラボックス(敌)
17、やすらぎのローブ	18、1600G
19、ちいさなメダル(地面)	20、デーモンスピア(柜子)
21:てんしのレオタード	22:小さなメダル
23:メガザルのうでわ	24:ミミック（敌）
25:いのちのゆびわ	26:パンドラボックス(敌)
27:まもりのルビー	28:デーモンスピア

在到3、8、10、13、17有分歧，C、H、J、N、S的尽头是宝物。宝箱17按照图中路线在空中走就可以得到。8层是宿屋，可以休息。16层的东北部有教会。可以在这里存档,之后可以用ルーラ传送到这里(这里的名称叫“なぞの教会”）。所以无论如何先到第16层，存档之后跳出去，整理好队伍再进来。迷宫里的食人箱多了一种叫潘多拉盒（パンドラボックス），会使即死魔法而且中招率极高，物理攻击也很厉害，不得不防备。

走到迷宫尽头之后穿过传送之门，众人来到了一个奇怪的地方。这里有两个人在争论先有鸡还是先有蛋的问题。眼看他们两个就要打起来，勇者上前劝架，谁知道他们两人居然结成统一战线，拿勇者等人开了刀。

BOSS：デスピサロ

BOSS	HP	攻击力	守备力	经验值	金钱
エッグラ	2800	250	250	12000	850
チキーラ	3200	350	200	9800	560

左边的エッグラ会吹雪、灼热攻击，伤害可达到120～160，会使用スクルト（增防）、メダパニダンス（混乱）、ベホマラー（加血）、ザオラル（复活）、冷冻的波动（辅助魔法无效），所以必须先把他消灭。首先让克里夫特给全员加防御力，右边的チキーラ的物理攻击基本上就可以忽略不计了。一定先用ルカニ给エッグラ减防御，之后集中物理攻击（我方可用バイキルト加攻击力）。打倒他之后再对付チキーラ。这家伙最可怕的一招是回旋踢，但是增加了防御力之后就可以有效地减少伤害。还有一招是抖动身上的羽毛，使所有攻击无效。此时可以用魔法回复体力，下回合再打。

打败他们两个之后，二人决定给勇者奖励。他们身后是一幅世界树的画像，那上面开了一多花。告别他们之后从火山口出去（居然被火山喷出来还平安无事），前往世界树，在上次发现天空之剑的地方，会找到一朵世界树之花（せかいじゅのはな）。把它拿到罗扎丽山，在罗扎丽的坟前使用，世界树之花会使她复活。她愿意帮助主人公一行阻止皮萨罗的野心，带着她来到最终BOSS所在的城堡，原本已经神志不清的皮萨罗在罗扎丽的感动下恢复了记忆，当他看到是人类救了自己的恋人的时候，这个原本想毁坏世界的魔王决定痛改前非，加入了勇者的队伍。皮萨罗初加入时为35级，会集体回复的魔法，以及魔神斩、金属斩、屠龙斩等专门对付不同属性敌人的能力，应当重用。

这时回到隐藏迷宫去找那两个吵架的家伙，他们会再次与勇者交战。他们背后的画上有一个穿铠甲的家伙，每次打败这两人之后，都可以获得画上的一样东西。按照顺序分别是魔界之盾、魔界之剑、魔界之铠、内裤、世界树之叶、魔界之盔。（至于画里的人，在你每次拿走他的装备时，他的样子……大家还是自己看吧。）

这几件魔界装备是皮萨罗专用的。收集齐全之后，前往原先和怪物们一起开会的地方（デスパレス）。原本在皮萨罗失踪之后，他手下的恶魔神官（エビルプリースト，四天王之一）趁乱发动政变，将所有忠诚于皮萨罗的怪物都关了起来。而且之前罗扎丽被人类杀害也是他策划的阴谋。而变成怪物的皮萨罗，实际上只是他的一个实验品而已。自称掌握了“究级进化之秘法”的恶魔神官，妄图将勇者连同皮萨罗一起消灭，成为新的统治世界的魔王。问题是：谁会答应他呢?

BOSS：真・エビルプリースト

形态	HP	MP	攻击力	守备力
第1形态	1800	∞	315	150
第2形态	2000	∞	350	150
第3形态	2000	∞	385	170
第4形态	3800	∞	405	200

它的前3个形态与皮萨罗差不多，最可怕的是第4形态。队伍里必须有勇者和皮萨罗，勇者主要负责回复，皮萨罗主攻。布莱负责减防和加攻，最后一人可以是负责回复的克里夫特/米内亚，或者负责攻击的阿莉娜/莱安。如果最后一人是攻击者的话，那所有加血的任务就都落在勇者和皮萨罗身上了。如果运气不好，碰上它一回合3次攻击的话，队伍里八成会死伤过半。这时就要毫不吝惜地使用世界树之叶来复活（最好用秘技给每人配备6片树叶）。经过艰苦的持久战，恶魔神官终于被消灭，勇者、皮萨罗和被引导的人们也迎来了真正的结局。（攻略完）

关于移民之町

移民之町的位置在5章的砂漠集市。在取得魔法钥匙之后，马车夫霍夫曼就会在那里兴建城市。这个城市是以勇者的名字命名的，所以一开始给勇者起名字的时候最好不要起“ああああ”之类的（笑）。由于可以通过Wi-Fi与别人通讯移民，所以得先设置一个移民大使。设定好这个人的造型、年龄、问候语之后，就可以和人通信了。

即使不使用通信，在单机模式下也可以移民。最初是霍夫曼让你去モンバーバラ教会找一位修女，她会带来4个人。之后根据剧情的进展，在移民之町与人们对话，会听到“某某场所有某人”的消息。之后去那里找人就可以了。下面是要找的人的详细情况：

BOSS：真・エビルプリースト

地点	人物	町内人数	时间点
モンバーバラ教会	修女	4人	魔法钥匙入手后
バトランド宿屋	诗人	8人	最后的钥匙入手后
瀑布洞窟	一男一女	12人	エスターク击破后
イムル地下牢	ベホイミン	17人	天空城到达后
ハバリア酒场	国王	21人	最终BOSS击破后
モンバーバラ宿屋	兵士	21人	最终BOSS击破后

最后在移民之町的城堡内地下一层宝箱找到“レオンの心”，在城西南2层的罐子里找到“レオンのカラダ”，原先在镇子上的那只青蛙会变成人，他是古代的国王，作为感谢，他会给勇者一个ちいさなメダル作为奖励。

全角色魔法技能一览

游戏里的魔法和特殊技能有着非同寻常的作用。除了刚才在攻略里重点提到的各种魔法外，还有许多魔法和特技在游戏里有进攻、防御、辅助、回复等功能。不同的角色在达到一定等级的时候能够习得一定的魔法。另外一些角色在游戏里还可以使用特技，一些是攻击性的，有的有着特殊的辅助作用。特鲁尼克和皮萨罗的技能十分有效，像くちぶえ可以随时召唤出敌人练级，冷冻的波动可以将敌人自身附加的特殊效果全部消除等等。下面的表中是所有角色的魔法和技能，大家在游戏的时候参照。



咒文/特技名	MP	范围	效果	使用时机	习得者与习得等级
メラ	2	敌人单体	8～14点伤害	战斗中	勇者（Lv3）、マニア（Lv1）
メラミ	4	敌人单体	70～90点伤害	战斗中	マニア（Lv19）
メラゾーマ	10	敌人单体	160～200点伤害	战斗中	マニア（Lv33）
ギラ	4	敌人一组	16～24点伤害	战斗中	勇者（Lv9）、マニア（Lv7）
ベギラマ	6	敌人一组	30～42点伤害	战斗中	マニア（Lv14）
ベギラゴン	10	敌人一组	88～112点伤害	战斗中	マニア（Lv27）
イオ	5	敌人全体	16～24点伤害	战斗中	マニア（Lv11）
イオラ	8	敌人全体	52～68点伤害	战斗中	勇者（Lv23）、マニア（Lv23）
イオナズン	15	敌人全体	120～160点伤害	战斗中	マニア（Lv36）
ヒャド	2	敌人单体	10～16点伤害	战斗中	ブライ（Lv1）
ヒャダルコ	5	敌人一组	42～58点伤害	战斗中	ブライ（Lv11）
ヒャダイン	8	敌人全体	60～80点伤害	战斗中	ブライ（Lv27）
マヒャド	11	敌人一组	88～112点伤害	战斗中	ブライ（Lv32）
バギ	2	敌人一组	8～24点伤害	战斗中	ミネア（Lv8）
バギマ	4	敌人一组	25～55点伤害	战斗中	ミネア（Lv23）
バギクロス	8	敌人一组	60～120点伤害	战斗中	ミネア（Lv32）
ライデイン	4	敌人单体	70～90点伤害	战斗中	勇者（Lv25）
ギガデイン	15	敌人全体	175～225点伤害	战斗中	勇者（Lv34）

咒文/特技名	MP	范围	效果	使用时机	习得者与习得等级
ミナデイン	15	敌人单体	330～370点伤害	战斗中	勇者（Lv37）
ギガソード	15	敌人单体	250～300点伤害	战斗中	勇者 (Lv50)
ジゴスパーク	20	敌人全体	211～290点伤害	战斗中	ピサロ(Lv55)
ムーンサルト	0	敌人全体	对敌人全体攻击	战斗中	ピサロ(Lv35)
ドラゴン斩り	0	敌人单体	对ドラゴン系敌人效果1.5倍	战斗中	ピサロ(Lv35)
まじん斩り	0	敌人单体	或者Miss或者会心一击	战斗中	ピサロ(Lv35)
メタル斩り	0	敌人单体	对メタル系敌人1～2の伤害	战斗中	ピサロ(Lv40)
しんくう波	0	敌人全体	86～104点伤害	战斗中	ピサロ(Lv44)
マダンテ	全	敌人全体	相当于敌人MP值3倍的伤害	战斗中	ピサロ(Lv60)
ザキ	4	敌人单体	即死魔法	战斗中	クリフト（Lv18）
ザラキ	7	敌人一组	即死魔法	战斗中	クリフト（Lv24）
ザラキーマ	15	敌人全体	即死魔法	战斗中	ピサロ(Lv42)
ホイミ	3	我方1人	HP30～40回复	随时	勇者(Lv2)、クリフト(Lv1)、ミネア(Lv1)
ベホイミ	5	我方1人	HP75～95回复	随时	勇者(Lv5)、クリフト(Lv16)、ミネア(Lv13)
ベホマ	7	我方1人	HP全回复	随时	勇者(Lv27)、クリフト(Lv27)、ミネア(Lv26)
ベホマラー	18	我方全员	HP75～95回复	随时	クリフト（Lv30）
ベホマズン	36	我方全员	HP全回复	战斗中	勇者（Lv32）
キアリー	2	我方1人	中毒状态回复	移动中	クリフト（Lv8）
キアリク	2	我方1人	麻痹状态回复	随时	ミネア（Lv10）
ザメハ	2	我方全员	睡眠状态回复	战斗中	勇者（Lv17）
ザオラル	12	我方1人	一半概率复活，HP回复一半	随时	勇者(Lv28)、クリフト(Lv21、ミネア(Lv20)
ザオリク	20	我方1人	100%复活，HP全回复	随时	クリフト（Lv33）
メガザル	35	我方全员	队友全回复，自己死亡	战斗中	ミネア（Lv35）
ラリホー	3	敌人一组	催眠	战斗中	ミネア（Lv5）
ラリホーマ	3	敌人单体	高概率催眠	战斗中	勇者（Lv15）、ミネア（Lv16）
ルカニ	3	敌人单体	守备力变成0	战斗中	ブライ（Lv3）、マニア（Lv3）
ルカナン	4	敌人一组	守备力减半	战斗中	ブライ（Lv21）
マホトーン	3	敌人一组	封印敌人的咒文	战斗中	クリフト（Lv12）
マホトラ	0	敌人单体	夺取敌人的MP	战斗中	ブライ（Lv25）、マニア（Lv16）
マホステ	2	我方1人	不受敌人咒文攻击	战斗中	勇者（Lv19）
マホカンタ	4	自分	咒文反射	战斗中	ブライ（Lv8）
マヌーサ	4	敌人一组	使敌人物理攻击Miss	战斗中	クリフト（Lv6）
メダパニ	5	敌人单体	使敌人混乱	战斗中	ブライ（Lv30）
ニフラム	3	敌人一组	赶走敌人	战斗中	勇者（Lv1）
スカラ	3	我方1人	守备力1.5倍上升	战斗中	クリフト（Lv4）
スクルト	4	我方全员	守备力1倍上升	战斗中	クリフト（Lv14）
ピオリム	3	我方全员	敏捷度1倍上升	战斗中	ブライ（Lv14）
バイキルト	6	我方1人	物理攻击力2倍	战斗中	ブライ（Lv19）
フバーハ	6	我方全员	火、冰系伤害减半	战斗中	ミネア（Lv29）
アストロン	2	我方全员	3回合内不受伤害也不能动	战斗中	勇者（Lv21）
モシャス	5	自分	变成伙伴的样子，能力相同	战斗中	勇者（Lv30）
ドラゴラム	18	自分	变成火龙喷火攻击	战斗中	マニア（Lv30）
いてつく波动	0	敌人全体	消去全部魔法附加效果	战斗中	ピサロ(Lv47)
パルプンテ	5	随机	不知道会发生什么的奇怪魔法	战斗中	勇者（Lv39）
ルーラ	8	我方全员	移动到去过的城镇	随时	勇者(Lv7)、ブライ(Lv9)、マニア(Lv8）
リレミト	8	我方全员	从迷宫中脱出	移动中	勇者(Lv13)、ブライ(Lv7)、マニア(Lv9)
トラマナ	2	我方全员	不受毒沼地形伤害	移动中	マニア（Lv21）
トヘロス	11	我方全员	较弱的敌人不会出现	移动中	勇者（Lv11）
しのびあし	0	我方全员	敌人出现率下降	移动中	トルネコ(Lv4)
くちぶえ	0	我方全员	召唤敌人，练级用	移动中	トルネコ(Lv12)
たからのにおい	0	空间	知道这里宝物的数量	移动中	トルネコ(Lv8)
レミラーマ	2	空间	宝物所在的场所会发光	移动中	ブライ(Lv23)
インパス	3	宝箱	宝箱/食人箱鉴定	移动中	ブライ（Lv23）
ラナルータ	12	空间	昼夜交替	移动中	ブライ（Lv17）

常用道具一覧

物品名	买价/卖价	使用效果
やくそう	8/6	HP约30点回复
どくけしそう	10/7	解毒
まんげつそう	30/22	治疗麻痹状态
せいすい	20/15	一定时间内较弱的敌人不易出现
キメラのつばさ	25/18	回到去过的城镇和村子
においふくろ	150/112	一定时间内遇敌机率上升
まほうのせいすい	—/22	MP约10～15回复
いのりのゆびわ	—/—	MP约20～30回复。使用一定次数之后会损坏
ラーのかがみ	—/—	让敌人的モシャス魔法失效
ほしぶるうでわ	—/—	敏捷度变成原来的2倍
どうぞくのカギ	—/—	能够打开蓝色的门
まほうのカギ	—/—	能够打开红色的门
さいごのカギ	—/—	能够打开铁栅栏门
ちからのたね	—/90	同伴一人的体力上升1～3点
すばやさのたね	—/67	同伴一人的敏捷度上升1～2点
ラックのたね	—/90	同伴一人的运气上升1～3点
まもりのたね	—/52	同伴一人的守护力上升1～3点
いのちのきのみ	—/187	同伴一人的最大HP上升4～6点
ふしぎなきのみ	—/412	同伴一人的最大MP上升3～5点
おべんとう	—/7	和药草几乎同样的效果
小さなメダル	—/—	收集一定数量之后可以获得奖励道具
うまのふん	—/1	马粪……
せかいじゅのしずく	—/—	同伴全员HP完全回复
せかいじゅのは	—/—	使一名同伴复活
てつのきんこ	—/—	即使全灭金钱也不减少（只在第3章有效）
やみのランプ	—/—	使周围变成黑夜
ときのすな	—/—	使用后回到战斗开始的状态
バロンのつのぶえ	—/—	将马车叫到目前所在的地方
けんじゃのいし	—/—	一次可以恢复全员50～60的HP

ちいさなメダル入手场所一览

顺序	地点	详细位置
1	テンペ村	井中
2	アネイル	温泉那里的柜子
3	コナンベリー	民家旁边的木桶
4	コナンベリー	港口处的木桶
5	コナンベリー	船内的柜子
6	大灯台	2F的宝箱
7	ミントス	民家旁边的罐子
8	ミントス	井中
9	ミントス东边的传送门	通路里面的草地
10	コミーズ西边的洞窟	B5F秘密研究所的罐子
11	エンドール城	城内2F的柜子（需要まほうのカギ）
12	エンドール城下町	隐藏的防具屋1Fの宝箱（需要まほうのカギ）
13	ハバリア北边的小岛	民家の罐子
14	海边の村	井中的柜子
15	スタンシアラ城下町	民家的柜子
16	スタンシアラ城下町	民家旁边的罐子
17	スタンシアラ城	城内1F的柜子
18	バトランド城	城内1F的宝箱(需要とうぞくのカギ)
19	ガーデンブルグ城	城内1F的罐子
20	ガーデンブルグ南的洞窟	B1F的宝箱
21	ガーデンブルグ南的洞窟	B3F的罐子
22	イムルの村	B1F牢屋的罐子（需要さいごのカギ）
23	ボンモール城	城内B1F牢屋的罐子(需要さいごのカギ)
24	ハバリア	B1F牢屋的罐子(需要さいごのカギ)
25	ハバリア	B1F牢屋的罐子(需要さいごのカギ)
26	ブランカ城	城内1F的宝箱(需要さいごのカギ)
27	海鸣りのほこら	1F的宝箱
28	海鸣りのほこら	1F的宝箱
29	海鸣りのほこら	B1F的宝箱
30	泷の流れる洞窟	B3F的宝箱（需要さいごのカギ）
31	ロザリーヒルの村	塔楼B1F的柜子
32	王家の墓	B3F的宝箱（需要さいごのカギ）
33	リバーサイドの村	中央小岛的木桶
34	リバーサイドの村	右下民家的罐子
35	魔神像	1F宝箱（除了移民の町以外都需要さいごのカギ）
36	デスパレス	B1F厨房里的罐子
37	デスパレス	B1F的宝箱(从北边外面的台阶下来)
38	エスターク神殿	1F的宝箱
39	エスターク神殿	1F的宝箱
40	ゴッドサイド	民家的柜子
41	ゴッドサイド	民家的罐子
42	天空への塔	7F的罐子
43	天空への塔	8F的白色十字架地板中央茶色的部分
44	天空城	1F的柜子
45	天空城	B1F教会右边水旁的草地
46	暗の洞窟	B2F宝箱
47	デスキャッスル	1F宝箱(毒の沼地)
48	隐藏迷宫	B2F宝箱
49	隐藏迷宫	B3F宝箱（水边一带）
50	隐藏迷宫	B3F宝箱（吊桥附近）
51	隐藏迷宫	B5F井底
52	隐藏迷宫	B7F宝箱
53	隐藏迷宫	B8F墓前
54	移民之町Lv1	道具屋旁边的木桶
55	移民之町Lv1	民家内的木桶
56	移民之町Lv2	宿屋的柜子
57	移民之町Lv2	小狗旁边
58	移民之町Lv3	小狗旁边
59	移民之町Lv3	民家前的罐子
60	移民之町Lv3	建设中工地的木桶
61	移民之町Lv4	小狗旁边
62	移民之町Lv4	马圈的草地
63	移民之町Lv4	外面B2F墓前
64	移民之町Lv5	城内1F的木桶
65	移民之町Lv5	城内1F的柜子
66	移民之町Lv5	城内2F西南屋中的罐子
67	移民之町Lv5	城内2F外面中庭喷水池附近
68	移民之町Lv5	城内5F在レオン王那里得到(剧情之后)



CAPCPM于去年的12月发售了“洛克人”系列的最新作《流星的洛克人》，原本的硬派过关游戏变成了RPG游戏，这个转型虽然来得有些突然，但是玩家们并没有因此而过于排斥。所以CAPCOM再接再厉，时隔一年又推出了续作《流行的洛克人2》。前作发售了三个版本，本作也有些类似，不过只有两个版本。不同版本之间差别并不大，只是主角不同。本作《流星的洛克人2》中还加入了变身系统和“特殊通路”，具体素质如何还是让我们来看一看吧。

操作

通常状态	
方向键	角色移动/选择
A	确定
B	取消
X	呼出系统菜单
Y	戴上/取下电波眼镜
L	提示
R	变身（需要在指定地点）
战斗状态	
方向键	选择/变换位置
方向键下	锁定目标
A	确定
B	取消/普通攻击
X	/
Y	防御
L	逃跑
R	继续选择卡片（战斗中右侧气槽涨满后）/查看卡片属性

流程

游戏开始时我们先选择角色，二择其一，然后为另一个角色起名选择身份。

控制星河昴向下走，和一名女性对话，对话时得知DS的上屏会显示对话对象的个人情况。与女性对话结束后发生剧情，天上的飞艇掉了下来，险些砸到昴。之后和飞艇边上的人对话，再次发生剧情，飞艇开始发出怪异的声音，并且出现了三个谜之生物。在沃洛克的指示下戴上电波眼镜，可以发现在屏幕左上方有一处旋涡，走到旋涡上按下R键即可变身。变身后先和旋涡旁边的电波人对话，可以从此处得知有关电波的一切内容。回到飞艇处开始第一次战斗。

战斗详解：

战斗开始前我们先选择卡片。上屏显示敌人和主角，左上方的数字是我方体力，下方是本回合可以使用的卡片，显示出来的卡片为当前可用，右侧是名称和威力。屏幕右上方的竖条涨满后按R键可以再次选择卡片。使用剑类的卡片时需要先按下方向键下锁定敌人才能完成攻击。Y键为防御，防御在一定时间后就会消失，注意敌人攻击的距离。战斗场景为三个竖条场景，可以随意左右移动，所以当敌人攻击时我们也可以不用防御进行躲避。在变身后的状态下会以“踩地雷”的方式遇敌，黄色的透明通路也可以行走，

会发现很多的道具。

胜利后我们恢复普通状态，回到飞艇旁边发生剧情，和同伴对话后来了两个男人，原来这个飞艇是他们用作宣传的，现在螺旋桨掉了，电影的导演不停地喊着“这下要增加费用啦”。没办法，帮帮他，我们来到上方右侧的房子前，发现螺旋桨在房顶上，怎么办呢？戴上电波眼镜，可以看到很多空中的通路，之后我们变身就可以上去了。将螺旋桨交还给导演，得到电影票。

回到家中发现电视坏了，我们需要检查电视的电波。变身后查看电视可以直接来到顶部，也可以先沿着黄色的空中通路收集卡片。调查后发现原来是管理电视电波的电波人睡着了，叫醒它后变回普通形态和妈妈对话。剧情之后我们进入自己的房间，可以给望远镜起名，在空中通路还可以找到增加HP上限的物品。调查床选择“ねる”就可以结束一天。

起床后来到汽车站（地图中间的白色透明处），大家都迟到了所以露娜很生气，接下来她会交给昴如何成为同伴（需要和朋友对战），还可以描绘自己的标志。接下来众人来到电影院，我们坐电梯来到顶层，剧情之后向下走，发现一个家伙正在和一个女孩搭讪，他有很多的交通工具（这段如果和那个男人对话就有，不对话就没有）。电影还没开演，我们四处逛逛，戴上电波眼镜，在电梯旁边可以变身，这里出现了新的敌人，其中有一种摩托车敌人会不断地前后移动，看好时机再消灭它。我们从一层汽车道上的通路来到一个传送点，传送后



遇到一个商人，可以买到不遇弱敌的道具，一个500（来到这里之前的玩家一定对本作的敌人出现几率头疼的要命）。调查有竖型电波的地方（上屏也会出现一个大型的竖状电波）就可以到达另外的电波世界。转悠够了就调查顶层的所有大屏幕（有女人头像的），接下来从右上方进入TK塔。就在要进入TK塔的时候一个神秘男人出现了，众人无法进入TK塔。

返回电影院，牛岛却发现电影票不见了。向下走，在路边遇到了导演，发现票掉到了远处的高台上（怎么掉过去的），要想拿到票变身也没用，只能用交通工具。还记得那个泡妞的男人吗，向他求助。但是他要求昴帮他找回刚才的女孩才行。我们向着TK塔走，在路上遇到女孩，但是怎么说也没用。到TK塔右边变身返回调查女孩，选择“のぞく”，看到女孩的内心后变回普通状态回去找那个男人，得到空中滑板，之后拿到票回去找牛岛。然后进入电影院，坐右侧的电梯上去和汽车旁的男人“天地”对话，可以得知一些关于游戏的问题解答。之后到左侧再坐电梯上去。电影放映到一半时休息，来到电影院外和前台左边的那个人（面对我们的方向）说话，正当昴准备回到电影院的时候又看到了TK塔的那个神秘男人，他也走进了电影院。当影片放映到中途时突然停电了，当灯亮了时神秘男人把露娜绑架了。

我们向着TK塔前进，除了电影院却发现电源被关闭了。变身后通过两次传送来到1层，调查前台开启电源，之后变回普通状态，下到一层准备离开却被门口的怪物挡住，现在需要うじき”，回到三层和前台左侧的女人对话得到そうじき。然后来到大门口吸走怪物（在道具菜单下按方向键左，第二个就是），出门后向TK塔前进。



上塔的路被堵住了，我们在塔右侧变身，从右下的紫色点传送上去，这里的怪物比较烦，不仅血高，还总是飘来飘去，而且胜利后没有任何奖励，所以我们能躲还是躲着点吧。途中路又断了，此时斜下方传来了呼救声，两个男人正被怪物纠缠，我们先下去救人，之后就可以继续向上前进。路上再次救一个小女孩和一个老人，到达顶端看到了露娜，接下来就是BOSS战。

BOSS就是之前那个神秘的男人，这个家伙并不厉害，主要是近身攻击。

胜利后是剧情，结束后放暑假了，起床后接到了露娜的电话，获得HP上限增加50的道具，快装备上吧。接下来先去电影院2层找天地先生，升级通信对战功能。然后去露娜的家，进门后所有人都到齐了，大家商议了一下活动安排。解散后回家和妈妈对话，妈妈要求做完作业才能去玩。回到自己的房间调查电脑，发现无法下载作业数据，检查之后发现原来没有联网，但是网络怎么连也连不上。变身后再次调查电脑，进入电脑的电波世界，发现原来这里有敌人入侵了，干掉他们后恢复普通状态调查床即可完成这一天。

起床后我们来到汽车站，大家都已经到齐了，出发来到滑雪场。先来到酒店大堂，现在前台很忙，我们四处转转和每一个人对话。从右侧的电梯上去在左侧角落里调查滑雪板可以找到增加HP上限10的道具。收到信息后返回大堂和前台对话，房间在上面的最右侧。坐右侧电梯上去向右走，发现房门打不开。变身后（变身点从此层左侧左边出去）从空中的通路进入房间（这里的敌人都是新种类，体力提升了一大块），在房间内的变身点恢复普通状态打开房门。剧情过后我们出去，来到グルメタウン，这时一个神秘人突然打来电话让昴回到酒店大堂门外，说有重要的事情。我们来到酒店门外两个喷水池中间，这时候天上突然掉下来一个大雪球，幸亏昴躲得快。通过这个事件昴还结识了滑雪明星小爱。剧情过后我们变身，调查雪球发生战斗。这两个敌人在雪球状态下是不会受伤的，我们先攻击一下打出人形即可，不过由于他们是不断移动的，所以最好不要用剑系的卡片。接下来我们来到グルメタウン，这里还有两个雪球，战斗方式相同。胜利后收到牛岛的信息，回到大堂却发现只有一个奇怪的女人，接着昴回到房间，，先和露娜对话，但是她不让昴进入她的房间，我们出房间接到牛岛的电话，牛岛想参加大胃王比赛，想要一个名叫“おおぐいマシ十ン”的东西，我们先回到房间和那个大叔对话，然后变身通过空中通路来到2层，和女服务员对话即可得到。之后来到グルメタウン找牛岛，在“道具”选择“おおぐいマシ十ン”，之后比赛开始。正当比赛进行到激烈的时刻，一个火牛出现了并且控制了牛岛。接下来准备作战吧。在上方左侧变身，回来战斗。这家伙有600的血，会冲击攻击、砸





地攻击，还会喷火。而且这家伙躲避我方近身攻击的成功率极高。

胜利后返回房间，露娜还是不让昴进入房间，调查沙发睡觉。

起床后来到グルメタウン，在右上入口处使用“スキ十”，连续两次来到顶部。剧情过后滑下来。这时候突然下起了暴风雪，小爱被困在了雪道上面，我们变身上去，在顶部的空中通路上看到一个球体，进入要做一个小游戏，我们从上面滑到下面，路上有“SOS”标记，按规定数量碰到即可，后面还有这样的球。到达顶部后BOSS战。



这次的BOSS是个雪男，会下落雪球攻击，看到地面上的阴影，三次雪球攻击后BOSS会跳过来，掌握好时机躲开，然后用近身卡片攻击。

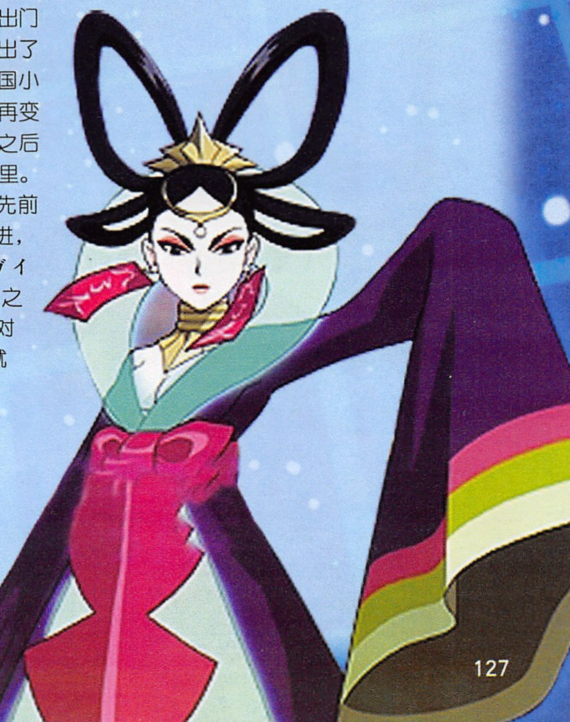
回到家后看到了新闻上的“洛克人”，出门后和所有人对话，突然从ＢＩＧＷＡＶ传出了惨叫声，赶过去一看这里出现了敌人，南国小姐也晕倒了，我们变身后消灭所有敌人，再变回普通状态。之后ミソラ来了，聊了几句之后我们坐汽车来到电影院，发现ミソラ也在这里。之后我们坐电梯上3层，和ミソラ对话后先前走，再次和ミソラ对话，之后向着TK塔前进，进去剧情过后和前台小姐说话，得到“ガイド”（指南），然后在“道具”中使用，之后四处看看，直到出现剧情。之后和导游对话，继续向里走观看展览，全部看过之后就会自动到最里面，调查展览的石头，结果展品都被吸走了。我们在入口处变身，从里面挂着“忍”字的地方进入秘道，如果不慎调入黑洞需要找到亮点才能上来。通过空中通路来到大眼睛处，结果这家伙跑到最里面那块石头那里了，现在我们要到那里。怪眼企图夺走石头，昴奋不顾身地抓住了石头，危机之时ミソラ出手才保住了昴的性命，但是石头还是被抢走了。

和ミソラ结束对话后和五阳田对话（下边不远的那个人），对话结束后突然收到一个求救的信息。回到电影院变身后从空中通路来到上方，和一个大脑袋的电波人对话，之后变回普通形态，回到TK塔调查左侧的望远镜发现电波，接下来我们变身进入这个电波世界，从商人那里得到ヒエヒエボディ，接下来回去找那个电波人对话。然后我们就可以回家睡觉了。

起床后来到家门口的空地，昴发现滑雪时遇到的怪女人又来了，和南国说了几句话就走了。这时伙伴们聚到一起聊天，正在此时突然出现了三个怪眼，企图把镇上的人们都吸走。变身后去消灭它们吧（打怪眼不需要亲自战斗），注意地上的黑洞。消灭所有怪眼后原本以为事件结束了，谁知天上出现一个黑洞，那个神秘的女人现身了。

这个家伙的主要攻击方式是近身组合拳和远距离的飞行道具。要随时移动和防御。

胜利后昴从黑洞中救出露娜，剧情之后出家门去露娜家看她。路上遇到一个大叔，我们变身后调查狗窝，进入狗窝的电波世界，找到“Dエネルギ十”，并把它交给电波人。之后变回普通状态去露娜家，结果两个人却吵了起来，





我们回到自己家先和妈妈对话，然后回到自己的房间睡觉。起床后先和妈妈对话然后出门，谁知道这时候露娜又被绑架了。我们去电影院，来到3层变身后进入电影院，通过传送来到三层，进入电影院从右侧的空中通路到达顶部。一路上有不少新敌人，还会使用盾牌防御。

这回的BOSS变成了一个蛇女，体力高达1000。主要攻击方式是放出小蛇、激光还有冲击。她的冲击可以覆盖相邻的两条区域。

战胜蛇女后获得了蛇女的卡片，十分好用啊！救出露娜后昴却体力不支倒下了，而此时那个男人企图趁人之危，又召唤了一群杂兵过来。关键时刻昴突然爆发出惊人的力量，又学会了新的变身。在新的变身下卡片的威力会增加，使用时还可以按住A键进行蓄力，时间越长威力越大。



剧情结束后去露娜家，对话后去ＢＩＧＷＡＶＥ和南国对话之后收到信息，然后去汽车站，选择“ヤエバリゾ十ト”，在酒店大堂和每一个人对话，然后坐车回去，回到家中调查床睡觉。起床后变身去露娜家的屋顶，调查卫星天线进入电波世界，去ドンブラ十村。

来到村子后发现语言完全不同，我们往村子的右上方走，过了桥就会看到一个打扮怪异的人，和他对话。没想到这个人会说日语，原来他是个导演，并给了昴翻译机。接下来我们在左边遇到五阳田，对话后和其他人对话，剧情过后在入口左边变身，来到右边的桥上和胖子电波人对话，然后从右下进入空中通路，到尽头和一个电波人对话，之后回到桥上再和胖子电波人对话。之后变回普通形态从这个桥上过去，在展望台上和每一个人对话，之后回到村子，据情过后和最小院对话，结果这家伙突然就跑了。我们来到村子左上，过去后在右边找到最小院，对话后回去找露娜。这时突然发生了海啸，我们赶到展望台，剧情过后和最里面的男人对话得到せんすいマシ十ン，之后在右下变身，开启せんすいマシ十ン进入水中。在水中按Y键可以挖东西，找出所有的电波人。
这里列出所有的电波人地点：

第1层	左上方财宝处　　右下两个海星处 右上木排处（从船的破口进入）
第2层	右下潜艇的尾翼 右侧章鱼旁斜坡下方的洞口 左上倒下的椅子旁 左边美人鱼看着的地方 右边五块石头中间

全部找到后准备开始BOSS战。

这个BOSS是个像水龙一样的家伙，战斗区域中间还有石头阻隔。它的主要攻击方式是闪电、近身攻击，近身时注意看脚下的颜色变化。

胜利后是剧情，剧情结束后先看信息，然后去最小院家，对话后去ＢＩＧＷＡＶＥ找南国对话，之后回家睡觉。

起床后收到南国的信息，要去一个叫ナンスカ的地方。我们变身后到露娜家屋顶上前往ドンブラ十村，在传输点前和电波人对话即可打开前往ナンスカ的道路。到达ナンスカ后向下走，左边有一个像酋长一样的人和他对话，然后再和这里的每一个人对话，剧情后向左走参

观地上的巨大图腾。剧情后和一个正在磕头的人对话，剧情后再次和这里的每一个人对话。之后回到村子里，看到牛岛被打扮得像个印第安人。向下走到酋长所在的地方，剧情过后回到地上有图腾的区域和露娜对话，之后回到酋长那里调查他身后的肉，得到“ぎゅうにく”，然后从老太太那里得到“ごはん”，之后变身来到地面图腾区域，在空中通路的右上找到“タマゴ”，在众人膜拜牛岛的下方植物那里找到“タマネギ”。找个四样东西后去找露娜对话，得到ちょうりマシーン，接下来在道具中使用ちょうりマシーン，美食把牛岛引来了，但是他却失忆了。第二天起床后我们去牛岛所在的地方，这时候索罗登场了，他说牛岛是冒充者。我们变身来到祭坛上面，据情过后再次和这个女人对战。她的攻击方式和之前一样。




早上和露娜说话之后我们来到祭坛，发现牛岛醒了，并且恢复了记忆，但是受骗的族人们却很生气，想要把牛岛抓走。我们变身来到祭坛，昴怎么也说服不了酋长，但是这时洛克出来把酋长吓晕了。现在变回普通形态回到帐篷那里，调查帐篷，露娜他们三人先开车走了。我们继续变身（变身点就在左下方），在入口电波回到家里，这时黑魔术师来到了ナンスカ，将酋长变成了一只怪鸟。就在昴快要到家的时候牛岛打来电话说半路被一只大鸟抓走了，看来就是酋长干的。没办法我们还得回ナンスカ去（直接按R键即可）。到了ナンスカ昴发现露娜三人都被抓住了，我们在变身状态下向着地上图腾的祭坛向里走。

这里我们要做的就是把电波人送到指定地点。大鸟会在空中偷袭，如果被袭击了电波人就会回到原来的位置，我们只要躲到楼梯下即可。下面告诉大家每个电波人的位置和要送到的地方。

★ 1层

1：左上的电波人送到右边

2：右边的电波人送到左边上方

3：左边电波人的送到右上

4：右上的电波人送到左下

★ 2层

1：左下的电波人送到右上

2：右面的电波人送到左面

3：右上侧台座上方的电波人＋右下边的电波人送到右边的双台座

4：右下的2个电波人＋右上的电波人送到左上

全部完成后就是BOSS战。

BOSS就是那只大鸟，它会不停地发射导弹，这个很容易防御。还会激光攻击，头、左肩、右肩三次，还会冲击，注意脚下颜色的变化。

胜利后酋长回复原貌，也承认了自己的错误。众人平安地回到了家中。我们先查看信息，然后去牛岛家。对话之后我们通过露娜家房顶上来到ドンブラー村。到了ドンブラー村后我们先往左走，到另一个区域和入口处的人对话，然后去展望台。在桥上遇到五阳田，和他对话。之后在展望台上变身潜入水下，在最下层左侧的烛台附近找到黑匣子。之后回去继续和那个男人对话。之后回到村子入口，和扛着摄像机





的男人对话，得到えいしゃき，之后再回去刚才的地方和那个男人对话，并使用えいしゃき，看到影像后我们要去バミュ十ダ这个地方，具体位置是在ナンスカ的东边。在进入バミュ十ダ的面前有一道门，洛克用自己的力量打碎了门。

来到バミュ十ダ见到了ミソラ，昴很高兴，但是没想到ミソラ却让昴别再管她，而且也不想回到日本去了。昴刚想进一步劝说，但是ミソラ却翻脸了，要和昴战斗，并且真的把昴打昏了。

昴醒来之后发现自己在家里。出门坐车去电影院，调查放映着ミソラ的屏幕。昴百感交集地想起了和ミソラ以前的事情。就在这时，敌人来袭，变身后消灭这里的敌人。之后就是和幕后黑手的对决，不过这场战斗我们是赢不了的。就在昴危急之时，ミソラ出现了，她救下了昴。昴醒了之后发现ミソラ带着自己回到了自己的小镇，但是ミソラ却说自己已经加入了敌人一方，二人一番争执之后ミソラ走了。我们回到家里睡觉。

起床后我们去バミュ十ダ找ミソラ，昴的心情很低落，想自己偷偷溜出去。没想到却被大伙发现了，大家都给昴打气。

来到バミュ十ダ，找到了ミソラ，但是昴怎么说也没用，看来战斗在所难免。

和ミソラ的战斗有障碍物，不过ミソラ的攻击并没有想象中强。

胜利后ミソラ终于回来了，她建议昴继续在这里调查。这时候前方出现了一个黑影，跟着黑影走，如果走错了就是战斗。不过这里错误的道路很容易看出来。期间黑影会站住不动，这时候我们就向上走，之后黑影会消失，前进顺序为右、上、左、左。

在迷宫的最里面就是BOSS战了。

这个BOSS的速度比其他的BOSS都慢，但是他发射激光的速度很快，还会带有麻痹效果，如果不幸中招的话就等着受虐吧。不过这家伙每次放出的杂兵就代表了他的弱点，根据弱点猛攻吧。

费尽千辛万苦终于胜利了，昴刚想松口气，没想到索罗又来了，这个阴魂不散的家伙。ミソラ为了昴的安全将昴打出了这里。自古都是英雄救美，哪能让美女救英雄呢。回去一看ミソラ已经被打倒在地。我们快去救他吧。

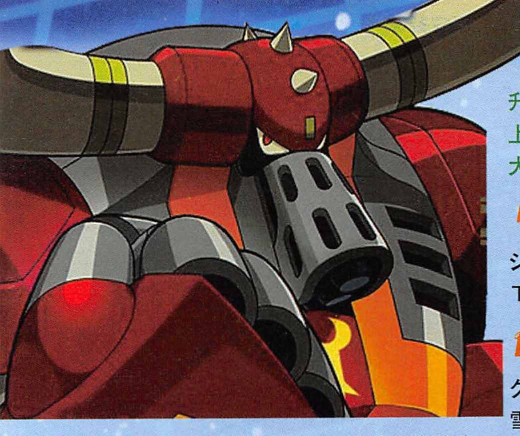
这次索罗的能力提升了不止一个档次，首先是速度，我们最好在躲避的同时多按Y键进行防御，他还会发动覆盖3个区域的攻击，这时候要看好时机进行防御。当他的血下降到一半以后就会全部使用近身攻击，此时只有在他攻击和收招的时候才能对其造成伤害，颇有难度的一个BOSS，对玩家控制防御的要求较高。

胜利后昴和ミソラ都昏倒了，醒来后去1层看电视，原来幕后黑手终于出现了，并且复活了远古的邪恶力量，企图征服世界，我们现在要去バミュ十ダラビリンス。

刚刚来到这里昴就掉入了陷阱。这里要连续作战4场，虽然都是杂兵角色但是能力也不算低。之后找到地上的白色光圈从这里出去，这时候邪恶的力量来了，对世界进行了攻击，然后消失了。我们先回到家睡觉。

起床后去公园（家门口），，发现敌人来了，并对这里的居民进行攻击，而且很多居民也变得怪异起来。接着去露娜家和她告别，然





后去バミュ十ダラビリンス，前进方向为右上、右下、左下、右上、左上，来到新的电波世界。

还记得故事开始时的那个神秘男人吗，这家伙又来了，不过能力也得到了提升，但是根据“先出场的都是菜瓜”这个定理，能力提升了也一样的菜瓜。

胜利后进入遗迹大陆的电波世界，我们需要先找到4个石板并记下上面的符号。在左边的空中通路有两个，右边的空中通路也有两个，每个石板上的符号和文章可以在“キ十アイテム”里确认。把符号按照“キャシ一フォン→ヴァル→ミル”的顺序排好就可以了。这里的BOSS是升级了的雪男。战斗方法没什么区别，只是对方的血和攻击力都提升了，后面的那些EXBOSS大致也都是这样。

进入下一层，还是找4个石板，正面空中通路尽头和右上空中通路尽头各有两个。排列顺序为トゥク→ズ十ル→エベジ→マ十サ。这里的BOSS是升级的水龙。

胜利后来到下一层，这里是最后一个解谜了。在水槽左右两侧的空中通路各有两个石碑。

排列顺序为フォ十→ファイ→ライ→シャン。这里的BOSS是升级的大怪鸟。

继续向前走，最终BOSS终于来了。她的HP高达2000，而且身上还有防护罩，防护罩有500的HP，消灭防护罩后我们最好多用麻痹、冰冻等可以叠加的卡片对付她，注意她的电磁攻击，不仅伤害大还有麻痹效果。

胜利后最终BOSS不甘心地和遗迹大陆一起掉向深渊，但此时昴也已经筋疲力尽了，和最终BOSS一起向深渊中掉去。危机时刻，索罗出现了，这个数次被昴击败的敌人终于被昴的精神所感动，救出了昴，欢喜的大结局。

本作中角色的HP上限并不是通过练级来提升的，我们需要找到隐藏在世界各地的增加HP上限的卡片才能提升最大HP。下面就为您奉上大致的卡片所在地。

电波世界

ショッピングプラザ2层右边
ＴＫ塔中间部位

自己的房间

グルメタウン空中通路右下
雪山ゲレンデ2山顶附近
ドンブラ十村空中通路的下方
ナンスカ遗迹，地图右侧
最终大陆2层（士兵中间）左方

现实世界

ショッピングプラザカウンタ十
スウィ十トル十ム床附近
酒店2层おみやげ屋
ホテル3层滑雪板
ナンスカ的太鼓附近
ナンスカ地上图腾左下方
ドンブラ十村展望台上的望远镜
ドンブラ十村左侧区域内两只羊中间

独立电波世界（比如家中的电视）

ナンスカ地上图腾菊石电波
古代遗迹大陆两个房间
露娜家旁边
牛岛家中
最小院家
ドンブラ十村左侧区域内的羊

电波商人

电影馆外
价格分别为1000、3000、6000
BIGWAVE
价格分别为3000、5000、8000
ナンスカ地上图腾
价格分别为5000、9000、14000
バミュ十ダラビリンス
价格分别为7000、12000、17000



レイトン教授と悪魔の箱

NDS	LEVEL5	2007.11.29
	AVG	1人/4800日元
雷顿教授与恶魔之箱		1Gb

传说中有一个恶魔之箱，凡是打开它的人，无一例外会死亡，雷顿教授的老师修雷达博士就为此而遇害，为了解开恶魔之箱的秘密，雷顿教授与路克登上了开往未知目的地的特快火车。游戏中一共隐藏了138个谜题，当用触笔点击画面上的某些物体时，会弹出红色感叹号，就是找到了谜题，有时还会出现一些金币，这些金币用来开启谜题的提示。完成NPC给出的一些谜题，就能得到照相机零件、仓鼠用玩具或泡茶的原料，游戏主菜单里有三个对应选项：ふしぎなカメラ、ハムスタ―和ハ―ブティ―，满足一定要求后，就能在通关后开启的“レイトンからの挑战状”里开启三个隐藏房间。将照相机零件重新组装完毕后，当移动到某些地方时，画面右上角会出现照相机图标，点击一下之后会拍下该处的照片，对比上下屏幕中的两张照片，找出其中三处不同之处，就能解开照片之谜，找到该画面中隐藏的谜题，全部9张照片的谜题都解开之后，出现“本物を见ぬく目を持つ者の部屋”。帮助肥胖的仓鼠运动减肥，每次让仓鼠走一定距离的路程，完成减肥后，就会出现“小さな命と友情をきずく者の部屋”，并且仓鼠会经常出现在画面上指出隐藏金币的位置。有时会在画面上看到NPC头上冒汗的情景，与其对话之后为对方沏上一杯茶，如果能够满足对方的要求，就会得到一些额外的信息，满足全部26人喝茶的要求后，出现“自らをいやし人をいやす者の部屋”。通关一次之后出现“永远の爱を语りつぐ者の部屋”，以上每个隐藏房间里都有3个谜题，加上之前的138个，总数为150，将全部这些谜题解开之后出现含有最后三个谜题的隐藏房间“全てのフシギを制した者の部屋”。综上所述，游戏中所有谜题的总数为153，后文为这些谜题的题目与答案。

001、博士家在哪里？

指示修雷达博士所住公寓的地图中央部分被毁坏了，使用触笔将地图拼出来。

解答：原本放在地图正当中的那块碎片是不正确的，要将其取出，以四周的完好地图为基准寻找合适的碎片。

002、博士的房间

从信里的信息推测博士的房间在什么位置：“每天听着附近房间的歌声醒来，随着窗边旗子的摆动，朝阳逐渐升起，一边喝红茶一边眺望朝阳的感觉最棒，这个镇子上能够看到日出的房间很有限。”

解答：根据文字信息推测，博士的房间在照片左上角。

003、钥匙之谜

找出与图上的锁眼相配的钥匙，用触笔将钥匙插入锁眼开锁。

解答：将最下面的那把钥匙旋转180度插入锁眼即可。

004、密室之谜

门是锁着的，窗户虽然开着，但是这个房间在8楼，因此处于密室状态。但是仔细观察可以发现有很明显的不自然之处，那就是解开密室之谜的关键。点击画面上方的箭头转换方向，圈出不自然的地方。

解答：左边方向的窗户上，窗帘被毁坏了。

005、路克的皮箱

将路克的皮包好好整理，让各种物品互不重叠的放进箱子。

解答：从皮箱左上角开始，从左到右从上到下依次为书、衣架、小熊、衬衣、锅、望远镜、布袋、口琴。

006、薄饼之谜

将左边盘子里的薄饼全部移动到最右边的盘子里，必须遵守以下规则：每次只能移动一块薄饼、不能将大的薄饼叠放在小的薄饼上面。

解答：汉诺塔问题的初级版，只有三个薄饼，移动顺序是先将最小的薄饼放进最右边的盘子，将稍大的薄饼放进中间的盘子，再将最小的薄饼叠放在上面，将最大的薄饼放进最右边的盘子，最小的薄饼放进左边的盘子，然后依次将两个薄饼叠放在右边的盘子里。

007、座席之谜

4人一桌的餐桌一共有四张，如果所示的餐车里一共坐着16位乘客，每个乘客的正面和邻席至少有一位异性。如果男性乘客人数较少，那么至少需要几名男性乘客才能满足以上座席条件，“邻席”包括隔着过道相邻的席位。

解答：背对方向上的乘客不予考虑，至少需要6位男性乘客。

008、点单之谜

菜单上写着：“离开的时候请将消费金额与消费金额20%的小费一同留下”。两个人每人都点了一份饮料，并且点了两份以上的料理，没有点相同种类的料理，最后支付了60元，他们的点单到底有什么内容呢？当然了，路克不能饮酒。

饮料类：橙汁-4，葡萄汁-5，啤酒-13，红酒-21，白酒-24

食物类：土豆沙拉-11，三明治-12，汤-16，通心粉-18，烤牛肉-35

解答：很容易计算出两人的消费金额是50元，于是得出两人的点单是橙汁、葡萄汁、土豆沙拉、三明治、通心粉。

009、装饰玻璃杯之谜

店长要求年轻的调酒师将玻璃杯摆出各种装饰造型，调酒师将自己的点子画了下来，当店长看到其中一种设计时不禁生气：“这种东西怎么可能摆得出来！”让店长生气的是A到E之中的那种设计？

解答：D，不可能完成那种形式的嵌套。

010、不可思议的画

图中是一幅用曲线描绘的画，如果将曲线分割开的相邻区域涂成不同颜色，最少需要几种颜色。没有邻接边线的区域可以使用同一种颜色。

解答：三种，左下角的区域有三块邻接区域，必须用三种颜色区分，其它部分都只要两种颜色即可。

011、移动风景之谜

从火车车窗里看到的风景，近景、中景、远景会顺着变换，但是在图中地方，会有短时间看到近景、远景逆向变换而中景几乎不动的情景，到底是哪个点呢？

解答：B点。

012、车窗天空之谜

从车窗里仰望天空的男人在思考以下问题：“蓝色的天空与白色的云彩，两种颜色的面积比例是多少？假设总数为10，比例是几比几？不要胡乱猜测，其中隐藏着某个法则。”

解答：6比4，将天空划分为10等分之后可以发现，其中8个部分的图案是两两对应形状相同颜色相反的，另外还有两个纯粹蓝色的部分，因此得出6比4。

013、盘子底部

盘子底部描绘着一个标记，由两个正三角形与一个圆形组成，外部的大正三角形是内部小正三角形的几倍？

解答：4倍，将内部的三角形旋转180度后恰好将大三角形划分为4个相同的部分。

014、红帽子之谜

幼儿园老师让10个孩子闭上眼睛，给每人戴上一顶帽子，然后说：“把眼睛睁开，看看周围小朋友帽子的颜色，找到4个以上红帽子的小朋友可以拿到红气球，其他小朋友可以拿到蓝气球。”10个孩子里有几人可以拿到红气球？

解答：6，问题的关键在于判断红色帽子有几顶，当数量小于等于3时，没有人能拿到红气球，当数量大于等于5时，10个人都能拿到红气球，由于老师已经说好要给两种颜色的气球，因此红帽子的数量是四顶，拿到红气球的是不戴红帽子的6个人。

015、隐藏的真面目

根据雷顿教授的推测，失踪的托姆有着令人意外的真面目，将下图中L形的块在中央组成十字形。

解答：将所有L形的块移动到起始位置对角的方向上即可，托姆的真面目是宠物狗。

016、花瓶之谜

与左边花瓶静物画完全相同的画是哪一张，给出的对照图是左右翻转颜色也对换的图。

解答：A，B图花心形状不同，C图瓶口大小不同，D图没有画出瓶内的根部。

017、蚂蚁的路

蚂蚁们在将食物运回巢里，路克能够听到蚂蚁们的交谈。“喂喂，这样可不行，你走的路是最远的一条。真是的，想偷懒吧。”被训斥的蚂蚁走的是哪条路呢？在下图上画出来，同一条路不能走两次。

解答：从出发点向下走，遇到每个分岔路口时的转向分别为左、上、直走、右、下、右、上、上。

018、靴子的路

从左下开始出发，到达右上的重点，每次只能向横或纵向走一格，并且必须左右脚交替行走，不能穿过墙壁。

解答：从起点开始，每次选择的方向是右、右、右、上、上、左、上、上、右、右、下、右、右、上、左、上、上。

019、乘客之谜

一列火车上有若干个乘客，第一站时有乘客总人数1/6的人下车，以后每一站都有乘客总人数的1/5、1/4、1/3、1/2的人下车，最后一站所有人都下车了，期间没有人上车，那么最初的乘客总共有多少人，给出人数最少的答案。

解答：6个，每一站都有一个人下车，乘客总人数也减少一个。

020、鞋店的损失

某家鞋店里来了一个客人，挑选了30元的鞋子，给了一张50元的纸币，鞋店店长没有零钱，就去隔壁的店里换零钱，给客人找零。片刻之后隔壁店长过来抱怨刚才那张50元纸币是假钞，鞋店店长为了道歉又给了对方50元。此时客人已经走了，鞋店一共有多少损失？

解答：50元，总共损失了一双价值30元的鞋子和20元用来找零的真钞。

021、传话游戏之谜

这是一个人与人之间传话的游戏，从发起者开始，要将某句话传给另外7个人知道，对每个人传话需要1分钟时间，每次只能对一个人传话，那么完成全员传话最短需要几分钟？

解答：3分钟，每次接受传话的人在下一分钟里都向别人传话。

022、收拾垃圾

用触笔移动方块，将垃圾放入右下角的垃圾桶内。

解答：华容道类游戏，从将两个绿色长条放进垃圾桶开始。

023、毒药决斗

两个男人1和2将自己的水杯放置在一起，然后裁判装有毒药的水杯放在A或B位置上。总共使用三个水杯，每回合将毒药倒进相邻的杯子里，55回合后，不管谁的杯子被倒进毒药，主人都要喝下毒药。如果你是裁判，想通过作弊让1获胜，那么应该将毒药杯放在A或B哪个位置上。

解答：B位置，由于B位置与2的水杯相邻，在每个单数回合，毒药都会被倒进2的水杯中。

024、纸的折痕

将细长的纸条横向折一下，其中一头比另一头长1厘米，再折一下之后，另一头又长了1厘米，那么两次折痕之间的间隔有多少毫米？

解答：10毫米，折痕之间正好1厘米长。

025、生存竞争

某个经营困难的动物园里，动物们长期都吃不饱，饥饿的动物们讨论之后决定半夜一起逃跑，动物园的门生锈了，能够轻易打开，哪些动物能够成功逃走呢？

解答：狮子，能够跑到门口的动物有兔子和狮子两种，但是它们会在路上相遇，兔子不可能和饥饿的狮子一起平安无事的逃走。

026、火车换位

每次移动一节车厢，将红色和绿色火车进行换位，停靠在指定位置。

解答：利用轨道尽头的空地来错车。

027、车站别离

车站是别离的舞台，图中描绘一对男女依依惜别的情景，指出图中的不自然之处。

解答：男人探头出来的车窗，普通火车的车窗是不能向上推到顶的。

028、奇怪的车轮

图示是称为“路罗三角形”的图形，由正三角形演变而成，这个图形像圆形一样，中心点到任意点的距离是一定的，当作车轮旋转起来的时候，高度不会变。以下哪个图形与路罗三角形有同样的特性？

解答：BD，图形特征是顶点所对的是一条弧线。

029、正确的箭

三支箭里只有一支上挂着点心袋，到底是哪一支呢？

解答：B，被遮住的部分容易引起错觉。

030、纪念碑的秘密

这座石碑是为了纪念50年前小镇建成时大家喝红酒欢庆的日子，碑身上刻着庆祝的日期与表示红色的英文RED，石碑上的高脚杯部分会装满水。同时，纪念碑还将显现出次日人们的样子，用三个英文字母来表示。

解答：BED，当纪念碑的高脚杯部分装满水之后，812RED这几个字的下半部分会浸没在水里，从水面上映出上半部分的倒影，恰好形成813BED几个字。

031、分苹果

约翰：“把我的苹果给你一个，这样我们拥有的苹果数量就一样了。”托马斯：“不，你总是教我写作业，我应该给你两个苹果表示感谢，这样你拥有的苹果就是我的三倍。”约翰和托马斯各自有几个苹果。

解答：约翰有7个，托马斯有5个。

032、帮助卖花婆婆

将卖给客人的花漂亮地包装起来，为了卷成左图那样，哪种卷法是正确的？

解答：C。

033、池中的网

撒网在水池中捞鱼，水池地下部分比地面上看起来要大，因此网的一部分不可见，从地面上数，这一网捞到了多少鱼？网是连接着岸边的，没有任何破损。

解答：7条，利用メモ机能，将网不可见的部分连接起来就容易数清了。

034、镇外的树

镇外的路边一直线并列着几棵树，A到E五棵树之中，哪棵与哪棵之间的距离最远？

解答：A到E，不要误解为相邻的两棵树之间的距离。

035、房子的颜色？

ABCD分别是红蓝黄绿色的房子，1、红与蓝相比，树离红房子较近；2、黄与绿相比，水池里黄房子较近；3、绿与蓝相比，电线杆离绿房子较近；4、D是蓝或黄或绿色的房子。每个房子分别是什么颜色？

解答：A为绿色，B为蓝色，C为红色，D为黄色。

036、掉进洞里的小鸟

一只小鸟掉进了离地面很深的洞里，洞是弯曲的，无法伸手进去，也无法徒手将洞扩大。在公园里有一种很容易找到的东西能够帮助小鸟脱离困境，是什么东西呢？

解答：すな（砂），虽然灌水貌似也行得通，但是小鸟可不会游泳哦！

037、高尔夫达人

某个天才高尔夫球手，能够准确地打出3米、5米、7米和11米的距离，除此之外的距离全都打不准。场地上的球离洞口有20米，这个天才高尔夫球手最少需要几杆能将球打进洞里？假设球从球洞上通过时不会进洞，而是会继续向前滚。

解答：2次，两杆11米的路径与20米的距离形成一个等腰三角形，由于是天才选手，能够准确计算出需要打的角度。

038、遛马

四匹速度不一样的马，从A地点跑到B地点，分别需要1小时、2小时、4小时、6小时。要让所有的马从A地点跑到B地点．一次可以带两匹马，花费时间按照慢马的速度计算．从B返回A时也必须骑马，那么最短一共需要多少时间？

解答：13小时，先将最快的两匹马带到B花费2小时，骑慢马回到A花费2小时，再将最慢的两匹马带到B花费6小时，骑最快的马回到A花费1小时，最后将A处的两匹马带到B花费2小时。

039、换装

ABC分别穿着红、蓝、白色的上衣和裤子，将他们的眼睛蒙住之后，互换穿着，他们的感想如下：A说三个人上装和下装的颜色都不配套，B说只有C没有穿自己原来的穿着，C说穿着红色的裤子很难为情。互换之后三人分别是什么穿着？

解答：A穿着红上衣和白裤子，B穿着白上衣和绿裤子，C穿着绿上衣和红裤子。

040、箱子的模样

如图所示为同一个立方体分别从两个方向看到的样子，完成立方体的展开图。

解答：注意图形的方向，最上方为正位的梅花，梅花下面为黄色圆形，圆形左边是旋转180度的红心，黑桃右边是旋转180度的小人，小人下面是正位的三角。

041、等分割图形

将立方体分成相同形状的两块，因此下图的四个图形应该能够组成原来的立方体，实际上有一个图形组合失败，是哪个图形呢？

解答：C。

042、分板1

将形状怪异的木板切割两次，组成正方形。

解答：切割处在第一列第一条横线和第三列第二条横线。

043、分板2

将形状怪异的木板切割两次，组成5X4的长方形。

解答：切割处在左列第四条横线和右列第三条横线。

044、绳结

地面上放置的红绳上套着三根彩色绳，抽紧红绳打成结，会有几根彩色绳被卷在绳结里？

解答：0，其中两根彩色绳穿在红绳上，另一根彩色绳掉落出去。



045、仓库

需要取出的货物被放在了仓库最里面，怎样才

能在不取出其它货物的情况下拿到目标货物。

解答： 将货物与绿色小方块位置对调后就能绕过其它货物取出来了。

046、收容箱

如果所示的箱子内部，纵向长度相当于2个立方体，横向长度相当于3个立方体，高度相当于2个立方体。红色方块是最初就存在于箱子中的，箱子里能够容纳A到D中的三块，哪一块图形无法容纳？

解答： D。

047、镇长选举

一个拥有40个选民的小镇在进行镇长选举活动，3名候选人之间关系恶劣，候选人都属于小镇的选民。小镇的选举规则是得票最多的人当选，40个选民每人都只投一票，没有弃权和无效选票，候选人获得多少票一定能够当选？

解答： 20票，由于候选人关系恶劣，所以每个人都会投票给自己，另外37票中只要能够获得19票就一定能当选，即使另外18票都是另一个竞争对手获得，也无法超过20票的得票。

048、主人在哪里？

"我刚才在这个广场看到了安达逊先生，他是留着络腮胡子，戴着自己喜欢的帽子，打着领结的绅士。不，他不戴眼镜，啊，看，那个人就是！"安达逊先生到底是图上的哪个人呢？

解答： 图左上角帽子被风吹走的人。

049、爱炫耀的国王

有个国王特别喜欢炫耀新东西，禁止他的国民在他之前购买新东西，往往炫耀一个月之后才允许国民购买。某次国王买了一个新东西之后，没过多久就到处推荐别人购买，他买的这个东西到底是什么呢？

解答： 电话，只有一个人买电话就没有通话对象了。

050、说谎的牛

有5头牛，其中有2头只说真话，另外3头只说假话，根据下列对话找出说谎的牛。



A："D说谎。"
B："C说谎。"
C："A不说谎。"
D："E说谎。"
E："B说谎"

解答： 简单推理即可得出ACE是说谎的牛。

051、猫之谜

与左边猫画完全相同的画是哪一张，给出的对照图是左右翻转颜色也对换的图。

解答： B，A图窗帘上绳子的长度不同，C图上的垫子下少一条线，D图上猫戴的蝴蝶结不同。

052、帽子与天气

有个奇怪的男人，喜欢戴帽子的他根据天气来决定戴不戴帽子：晴天戴帽子，雨天不戴帽子，阴天不戴帽子，连续两天都是阴天的话就第二天戴帽子。下表是他上一周的情况，将表示天气的牌子放进正确的位置。

周日	周一	周二	周三	周四	周五	周六
		阴				
戴	戴	不戴	不戴	戴	不戴	戴

解答	周一	周二	周三	周四	周五	周六
阴	晴	阴	雨	晴	雨	晴

解答： 首先将雨天牌子放在不戴帽子的日子下面，然后推测其它天气。

053、只剩男性

如图所示男女角色排列成圆环，从其中一个人开始，数到第六个人时，这个人退出，继续数下去，每次数到的第六个人都退出，最后女性角色全部退出，只剩下男性角色，到底从谁开始数呢？

解答： 从钟表10点方向的男人开始数。

054、旗的颜色

将白色的旗子纵向分成3个部分，用ABC三种颜色的染料给旗子上色，一共能涂成多少种样子？相邻的两块地方不能使用同一种颜色，不相邻的地方则能使用同一颜色。

解答： 36种，旗子本身的白色和三种染料加起来一共有四种颜色，用排列组合的方法考虑的话，不管从哪一块开始涂色，都有4种选择，另外两块为了避免重色，各自有3种选择，全部相乘就能得到答案。

055、山姆的首饰

有8条短链，每条都有7个环，要将它们全部连接在一起做成一条项链，打开和关闭一个环需要花2元，连接8条短链一共需要花16元，实际上还有花费更少的方法，这种方法最少要花多少钱呢？

解答： 14元，将其中一条短链的7个环全部打开，用于将另外7条短链连接在一起。

056、门的暗号

这道门上写着以下注意事项：“只有受到欢迎的人才能通过此门。”门牌上并列的数字是开门的关键，要怎样才能打开门呢?

解答：每个数字都可以旋转，互相之间还可以换位，将数字摆成英文单词WELCOME即可。

057、玫瑰的芬芳

玫瑰散发着迷人的芬芳，要让所有人都沐浴在芬芳中。点击画面在车厢里摆放玫瑰，每一盆玫瑰的香气可以覆盖周围两格远的距离，但是无法穿透墙壁，香气重叠时又会过于熏人，请在不重叠的情况下让玫瑰的芬芳弥漫在整个车厢内。

解答：需要5盆玫瑰。

058、隧道中

在黑暗的隧道中，将两列火车进行错车，并且互换2号车厢。

解答：利用中段和下段轨道的多余处来错车。

059、车票之谜

修雷达博士留下的火车票上暗示了目的地小镇的名字FOLSENSE，车票被剪掉的地方缺少一个数字，应该填入什么数字呢?

解答：2，车票上面一行字符的上半部分与下面一行字符的下半部分拼在一起，就能形成FOR FOLSENSE的字样。

060、广场之谜

如图所示的圆形广场中央有一座石像，如何才能画一条线将除去石像之外圆环形广场分为形状相同的两部分?通过石像的直线会被断成两部分，无法满足条件。

解答：从广场外圈到石像之间距离上，选择靠近石像一端的三等分点，画一个圆形，将广场分割为两个相似形的同心圆环，注意题目只要求两部分形状相同，并不要求大小也相同。

061、旅馆是哪个

火车站前并列着四座建筑物，其中一个是旅馆，但是建筑物外没有招牌，怎样才能分辨出哪一座建筑物是旅馆?

解答：C，建筑物的门窗形成了HOTEL的字样。

062、玫瑰的芬芳再临

玫瑰散发着迷人的芬芳，要让所有人都沐浴在芬芳中。点击画面在车厢里摆放玫瑰，每一盆玫瑰的香气可以覆盖周围两格远的距离，但是无法穿透墙壁，香气重叠时又会过于熏人，请在不重叠的情况下让玫瑰的芬芳弥漫在整个车厢内。

解答：需要7盆玫瑰。

063、摆数字

将写着1到6数字的卡片按照下列要求摆放：

1、上排与下排三个数字分别相加，下排的和比上排大1；

2、右列的两个数字之和为5；

3、5卡片在4卡片的左边；

4、1卡片在左列。

解答：按照从左到右的顺序，上排为163，下排为542。

064、罐子里的石子

罐子里有大小相同触感也相同的101颗石子，其中50个是黑石子，另外51个是白石子。蒙住眼睛从罐子里取出任意数量的石子，如果两种颜色的石子数量相同，就能获得与所取出石子总数相等的金币。取出多少个石子才有可能获得最多的金币?

解答：100个，无论取出2个还是100个石子，结果只有黑白石子数量相同和不相同2种，获得金币的几率均为50%，为了获得最多金币，当然要取出最大数量的石子。

065、谜之古文书

有一张写着古文书的旧羊皮纸，上面只有两行像诗歌一样的文字：“てむかううまとかけてきたところ，むかうところてきなし”。这是在过去的战争中，派急使通知战争结果的暗号，文书的内容是什么?

解答：まけた（输了），第二行是解读关键，将第二行提到的むかうところてき这几个字从第一行中去掉，就能得到答案。

066、刻度盘钥匙

有个拥有红色和蓝色两个数字刻度盘的箱子，蓝刻度盘不能转动，如果转动红刻度盘，则蓝刻度盘能够转动相等的量，如图红刻度盘从0转到3时，蓝刻度盘从5转到2。假设蓝刻度盘需要依次转到3、6、4、1才能打开箱子，那么红刻度盘必须怎么转?

解答：2、7、1、4，根据示例能够找出两个刻度盘数字之间的对应关系如下。

红刻度盘	0	1	2	3	4	5	6	7
蓝刻度盘	5	4	3	2	1	0	7	6

067、列车长的出勤日

如果某一天是休息日，并且前一天不是休息日，那么次日也可以休息，休息之后的次日是出勤日。如果某一天是出勤日，并且前一天不是出勤日，那么次日必须出勤，出勤之后的次日又是休息日。一年365天里，一共有多少个出勤日?不考虑周末和固定假期等。

解答：219，列车长的休息和出勤以5天为一个循环，连续休息两天后必须连续出勤三天，因此365天里有3/5的天数是出勤日。

068、帽子的魔法

“顾客您好，如果不把帽子放在存帽处的话，就不能进入本店。”因此雷顿教授为了进入该店就必须将帽子放在存帽处，但是如果不把已经放

在存帽处的那些帽子的摆放方式改变一下，就不能再放进帽子了吧？用触笔点击帽子来改变摆放方向。

解答：将帽子组成HAT的字样，HAT恰好是帽子的意思，就等于把“帽子”放好了。

069、三折的菜单

一张菜单的里外都有图案，分为三折，一共6页。现在想要使用一部复印机来复印菜单，而复印机一次只能复印两页的宽度，最少要复印几次才能将菜单的6页全部复印下来呢？

解答：3次，假设菜单的里面三个面为ABC，C的背面为D，B的背面为E，A的背面为F，将A和D一起复印，B和C一起复印，E和F一起复印，只需要3次就可以完成。

070、宝石首饰

“我有一条某个有钱人送给我的宝石首饰，但是我不喜欢它，所以为了卖掉它而去鉴定了每个宝石的价值，发现了一件有趣的事情。每个宝石都有自己的价值，将这件首饰切开三处，每一段上的宝石价值总和相同。”要怎么切呢？

解答：通过简单计算可以得出，切开后每一段宝石的价值总和为2600，所以在900和1200、800和1100、600和1000之间的地方切开即可。

071、她几岁？

一对情侣在热烈交谈，男的对女的说：“我现在是20岁，在我像你现在这么大的时候，我现在的年龄是你当时年龄的2倍。”她现在到底几岁？

解答：15岁。

072、摄影的顺序

照相馆的墙壁上挂着4张照片，全部都是相同的构图，在同一时间带拍摄的照片，但是拍照的时期并不相同，请找出先后顺序来。

解答：CDBA，C照片上的照相馆后面没有路灯，DBA上都有路灯，B照片上左边的玻璃破了，A照片上不光是玻璃的破洞更大了，而且左边的招牌也坏了。

073、空罐头的平衡

一些空罐头如图所示保持着平衡，其中有一个罐头里灌了水，到底是哪个罐头呢？图中所有罐头的重量都一样，棍子和绳子的重量可以无视。

解答：A，左边罐头的力臂较短，灌水的罐头一定在左边，A与BCD三个罐头保持平衡，所以是A。

074、臭气的源头

大蒜是美味的食材，但是却散发出强烈的臭气。图中的容器里装着的大蒜臭气充满了整个房间，现在想要使用两个塞子，让房间里不再臭，应该堵住哪里呢？

解答：堵住右边那个人的鼻孔，因为容器的三个出口都连接到大蒜，只使用两个塞子无法达到断绝臭气的要求。

075、点心盒

在三个盒子里分别放入两块点心，一盒里放两块蛋糕，一盒里放一块蛋糕和一块糖果，另一盒里放两块糖果。蒙住眼睛从任意盒子里取出一块点心，发现取出来的是蛋糕，那么盒子里留下的另一块点心是蛋糕的可能性，以及另一块点心是糖果的可能性，前者是后者的几倍？

解答：2倍，取出蛋糕的这个盒子，可能是两块蛋糕的盒子，也可能是一块蛋糕的盒子，而三个盒子中仅有一个是在取出蛋糕后可能留下糖果的。

076、塔之谜

某个小镇里有一座高塔，从塔里可以看到小镇中的每个地方，反过来也可以从小镇里的每个地方看到塔，下图中有一个地方无法看到高塔的外观，请指出这个地方。

解答：塔里。

077、不可思议的机械

某机械的金属棒上有一个部件掉在了地上，棒子的平衡就受到破坏，掉落下来的部件是哪一种呢？棒子下面的5个纽是等间隔的，各部件的重量分别是最轻的那种部件的2倍和3倍。

解答：月亮部件，棒子两边最外端悬挂的部件重量相等，可以得出星星=太阳+月亮的等示，棒子两头中端悬挂的部件重量也相等，代入这个等式就可以得到答案。



078、门的迷路

图示为某个家里的门，只能向一个方向开启，按照图示的方向可以开门，反方向不可开门，所以同一道门只能进不能出，从入口进去，走遍全部房间抵达出口是无法实现的，但是只要改变其中一道门的方向就可以实现，是哪道门呢?

解答：入口右边那个房间的蓝色门，题目并没有要求每个房间只走一次，因此可以反复进出。

079、齿轮机关

开门的按钮被包含在机械中，无法直接碰到，将机械上部的扳子扳向A或B哪个方向后，才能让齿轮机关碰到开门按钮?

解答：B，从最下方的齿轮运动方向倒推上去。

080、电梯之谜

这个机械带有不可思议的配电盘，根据说明书，将红色和蓝色圆球互换位置就可以让机械通电启动。

解答：顺时针方向旋转各个色块配合圆球的移动。

081、古老的金库

找到正确的4位数数字，0到5每个数字只用一次。图中4排数字右边的小灯是提示，亮起的小灯总数代表正确的数字个数，红灯代表位置正确的数字个数，白灯代表位置错误的数字个数。

解答：0154

082、出口在哪里?

选择图中一个按钮，打开通往出口的通道。

解答：5号键，旋转90度后形成OUT字样。

083、薄饼之谜2
084、薄饼之谜3

解答：移动方式参照006。

085、第四个图形

途中有从1到5编号的立体图形，ABC哪个图形放入4号位置才正确?

解答：B，旋转90度可以发现图形代表12345阿拉伯数字。

086、不可思议的图形

如果所示的这些图形，缺少的1号图形应该是什么样子?

解答：每个图形的右半边都是大写英文字母，而左半边是镜像对称。

087、摆放扑克牌

扑克牌一共分为黑桃、红心、梅花、钻石四种花色，每种花色各4张，摆成4X4的方形，要求横纵和对角线方向上都有四种花色的牌，最初有4张牌的位置已经确定。

解答：从左到右从上到下的扑克牌花色分别为。

钻石	红心	梅花	黑桃
黑桃	梅花	红心	钻石
红心	钻石	黑桃	梅花
梅花	黑桃	钻石	红心

088、青蛙之路

一只青蛙从图中的S点开始跳跃，它第一次只能跳一格远，第二次跳两格，第三次跳三格，如此循环，在空中不能改变方向，可以退着跳，它最少要跳几次才能跳到G点。

解答：12次，顺序分别为进一、进二、进三、进一、进二、进三、退一、进二、进三、退一、进二、进三。

089、花坛的面积

如图所示4个半径10米的圆形组成了一个花坛，四个圆形中间围起来的部分加上其中一个圆形的面积是多少平方米? 无视边缘的宽度。

解答：400平方米，可以将所求面积的图形简单组合成一个边长20米的正方形。

090、喷水之谜

某个喷水池可以为来访的人庆祝生日，俯视图上可以看到外圈有A到J一共10个盆口，中央有一个喷口。如果客人5岁，ABCDE会依次喷水，如果客人15岁，中央喷口会喷水一次，然后ABCDE依次喷水，如果客人30岁，中央喷口会连续喷水三次。这个喷水池有一个完全没有意思的喷口，是哪个呢?

解答：J，从A开始编号，J刚好是10号。

091、遗产继承

某片土地的拥有者去世之后，4个儿子按照遗嘱分配遗产，遗嘱是这么写的：“4个人要好好相处,房子、果园、水池和空地一人一片，土地的大小也要分成一样的。”根据遗嘱应该怎样分割呢?

解答：从正当中左右分开，左边是逆反L形和反L形，右边是逆L形和L形。

092、土地分割

遗产分割中包括含有很多矿山的土地，铜矿山价值1，银矿山是其3倍，金矿山是其5倍。能够得到5片区域，这些区域必须是相邻的连续土地，斜向位置上的区域不被认作连续区域，怎样才能得到价值最高的土地呢?

解答：选择右下角土地可以在5片区域中包含2座铜矿山、1座银矿山和1座金矿山。

093、我几岁?

我是一个可爱的女孩子，你想知道我几岁? 问女孩子年龄是不礼貌的哟！我的爸爸和妈妈的年龄差正好等于我的年龄，姐姐的年龄是我的两倍，是妈妈的1/3，我如果想要长到和姐姐现在的年龄一样大，还要再经过5年。现在你知道我几岁了吧?

解答：5岁。

094、谜之立方体

8个相同的石块组成了图示的立方体，从P点到A点的长度是1，从P点到B点的长度是2，那么P点到哪个点的长度是3?

解答： 上表面中较远两条边的中点，根据勾股定理很容易计算出结果。

095、书箱

长宽高分别为30厘米的一个箱子，将长宽为20厘米，高10厘米的书放进去，最多可以放几本书?不要把书翻开，保持原来的形状放进箱子。

解答： 6本。

096、火球之谜

一张拍到了怪异火球的照片，里面隐藏着关于鬼怪的信息，照片主人说："来，看吧。马上就要出现了。"这张照片到底隐藏着什么信息?

解答： ウソ（说谎），将照片主人的话里的日文假名，将照片上对应的火球分别连起来，组成ウソ的字样。

097、星空之谜

排列6个格子，使每一个行和列上都有3颗星星。

解答： 左列正中是左二右二的格子，中列上面是左一右二的格子，中列正中是右一的格子，中列下面是左二的格子，右列正中是左一的格子，右列下面是左一右二的格子。

098、瓶子与罐子

099、瓶子与罐子再临

瓶子与罐子交错摆放在一起，现在要将其摆放成瓶子和瓶子连续在一起，罐子与罐子连续在一起的形式，但是每次必须将相邻的两个容器同时移动，要怎样移动呢?

解答： 最少需要移动4次。

100、危险的桥

吊桥上的一些木板已经坏了，路克只能每次跨过一块或三块木板，怎样才能顺利走到对面呢?必须按照左右脚交替的方式走，不能后退。

解答： 从左脚开始，依次走1步、3步、3步、3步、1步、1步、3步。

101、バニッシュ！1

102、バニッシュ！2

103、バニッシュ！3

104、バニッシュ！4

105、バニッシュ！5

满足以下条件的小球才能移动：小球的旁边有另一个小球，另一个小球的旁边是空位，那么前一个小球可以移动到空位上，被跨越的小球从棋盘上消失，最后只剩一个小球。

解答： 不管起始时小球摆成什么样子，最后一颗小球必定落在棋盘的中心点上。

106、骑士漫游1

107、骑士漫游2

108、骑士漫游3

一个国际象棋的马棋子，只能按照走"日"字的方式移动，一定能将棋盘上的所有格子都走一遍，并且每个格子只走一遍。

解答： 著名的骑士漫游问题，解答方法难以用文字描述，实在解不出来的话可以上网搜索以下示意图。

109、小狗的散步

女儿带着小狗比父亲早10秒出门散布，父亲出发的同时，小狗开始向父亲的方向跑，遇到父亲之后马上转身向女儿的方向跑，如此反复来回在父女之间做振子运动。假设小狗的速度是每秒5米，父亲的速度是每秒2米，女儿的速度是每秒1米，当父亲追上女儿时，小狗一共跑了多少米。

解答： 50米，父亲要花10秒追上女儿，这10秒期间小狗在一直不停地奔跑。

110、警长走的路

根据警长的记忆找到他走过的路："在有咖啡店的路口只转弯了一次，从帽子店前路过，还路过一次花店。没有绕远路，也没有原路返回。"

解答： 从起始点出发，第一个路口向下走，然后第二个路口向右走，之后再次在第二个路口向下走。

111、转弯几次?

警长叫部下去搜索地图上的街道："在这张地图上的街道调查，路线自由选择，最后向我报告一共转弯多少次，左转和右转都算上，禁止走U形路线。"警员们出去片刻之后纷纷回来，其中有一些说谎偷懒的家伙，到底是哪些人呢?

解答： 报告数量为单数的家伙都在说谎。

112、点亮灯泡

如图所示将AB连在一起点亮灯泡必须在板子里侧布线，要让下图中的ABC三点不互相连接的情况下把灯泡点亮，应该怎么用最少数量的布线来实现呢?

解答： 将电池与灯泡直接连接起来。

113、骰子的领土

三个骰子叠放在一起，互相接触的两个面的点数之和为5，最下面的骰子正面点数是1，最上面的骰子的上面点数是几?三个骰子是一样的，每个骰子相对的两面点数加起来是7。

解答： 6。

114、公平的分割

三家人共用一个庭院，ABC家的主人约好共同劳动植草，由于C意外受伤，结果A劳动了5天，B劳动了4天，将庭院植草工作完成。C要向两人支付9枚金币，应该怎样分配这些金币呢?

解答： 给A6枚，给B3枚，原本每人需要劳动3天，A多劳动了2天，B多劳动了1天，所以应该如此分配。

115、两张卡片

两张写有不同的个位数的卡片，排列成一个十位数，然后调换位置排列成另一个十位数，将两个十位数相加，得到的数字是下面中的哪个：A、44，B、68，C、80，D、96，E、101，F、131。

解答： A，得到的数字必定为11的整数倍。

116、破损的照片

将照片的十六张碎片组合成正确的照片，照片有上下方向之分。

解答： 先确定周围一圈的碎片，然后填入当中的4张碎片。

117、3对夫妇

这是一张三对夫妇的照片，前后排的人不是夫妇。女性中的两人是姐妹，坐在一起拍照。姐姐的丈夫没有胡子。三位女性都戴着帽子，而妹妹的丈夫没有戴帽子。不是两姐妹中任何一人的女性坐在妹妹的丈夫前面。ABC中的哪个人不是两姐妹中任意一人的丈夫？

解答： B。

118、垃圾箱之谜

将垃圾装入最下方的垃圾箱内。

解答： 一开始要将蓝色短棒移出来，将黄色或绿色L形块装进垃圾箱，如果把黄色块装进垃圾箱的话，就要把红色块放进垃圾最初所在的地方，如果把绿色块装进垃圾箱的话，就要把紫色块放进垃圾最初所在的地方，在这种情况下就能顺利将垃圾移动到指定地点。

119、假金币

有5袋金币，每个袋子里都有10枚金币，其中一袋里装的全部都是重量不足的假金币，真的金币重量为10克，假金币重量要轻1克。使用一个最大限度可计量200克的秤，最少需要秤几次能够找出那个袋子里装的是假金币？

解答： 1次，将5个袋子分别编号为1到5，从每个袋子中取出与编号数字相同数量的金币，一起过秤，一共取出15个金币，假设都是真的金币，总重量应该为150克，若测量结果轻了1克，则1号袋子里是假金币，若测量结果轻了2克，则2号袋子里是假金币，以此类推。

120、马车之谜

8匹马分组角力，前三回合都不分胜负，若想要第四回合获得同样结果，应该选择哪些马与E和F对抗？前三回合分组情况如下：第一回合ABCD对EFGH，第二回合HCB对GA，第三回合DA对FHE。

解答： D，立三个等式就可以推算出A=H，与第三个等式相减可以得到D=E+F。

121、漆黑的路1
122、漆黑的路2
123、漆黑的路3

在漆黑的森林里放置照明的路灯，路灯的光能够照到直线方向上无限远的地方，而斜线方向上的照明较弱，应该如何配置路灯？

解答： 首先考虑在斜线与直线的交叉点上配置路灯，最后补充只照亮直线方向的路灯。

124、发现UFO！

“啊，夜空里有4个UFO！”虽然4个UFO各自呈现不同的形状，实际上都是由4个更小的同一形状UFO组成的，到底是以下哪个图形呢？

解答： C。

125、森林里的蘑菇

在漆黑的森林里，不收集所有的蘑菇就不能走出去，每个广场上都生长着一丛蘑菇，组成了复杂的网状道路，找到一条只通过每个广场一次的路走出去。

解答： 先将只有两条路的广场与两边连接起来，然后就好办多了，只需要通过所有广场，不需要走过所有的路。

126、冰之湖1
127、冰之湖2
128、冰之湖3

森林中的湖面上结了一层厚厚的冰，能够从上面滑过去，在冰面上滑行的时候无法改变方向，碰到障碍物后才会停住，点击雷



顿教授身边的箭头为他们指引方向找到出口吧。

解答：用穷举法一定可以找到正确的路径，不过从出口开始倒着分析最后几步会找得更快。

129、鼹鼠的巢穴

鼹鼠住在森林里，由于太长时间没有打扫，巢里的道路都被垃圾堵住了，鼹鼠决定将垃圾全部清除掉，每条道路只走一次，从A到G的7个入口里应该从哪个入口开始打扫呢？交叉点的入口可以通过两次。

解答：C，只有C是连接着单数条道路的，其它入口都连接着双数条道路，从C开始打扫，最后不需要再回到C。

130、舞会的画

画上正在跳舞的两人，给人一种简直漂浮在宇宙中一般的不可思议的感觉，但是这幅画上有一个很明显不自然的地方，到底是哪里呢？

解答：两人的脚接触地面的地方。

131、逃走？

被绳子牢牢捆住的男人被丢在了一些木桩之间，虽然身体被捆住了，腿还可以自由行动，只要用脚设法拔出其中一根木桩就可以完全没有阻碍地逃走，应该拔掉哪根木桩呢？

解答：右边中间的那根。

132、名画的分配

兄弟两人按照双亲的遗嘱分配5张画，遗嘱要求哥哥拿到的画的价值是弟弟的2倍。因此兄弟两人找来一个鉴定师为画鉴定价值，并约好两人按照遗嘱分完画之后，多余的画当作给鉴定师的报酬，那么鉴定师得到的是哪张画呢？分配时保持画的完整，5张画的价值分别鉴定为：A、20,000，B、60,000，C、55,000，D、45,000，E、95,000。

解答：E，哥哥分到了ACD，弟弟分到了B，这个鉴定师是故意的吧……

133、取出钥匙！

门钥匙隐藏在洞穴深处，怎样移动色块才能将其取出来呢？

解答：完成钥匙与黄色长条的位置对调。

134、打开气泵

将蒸汽送进2号气泵，需要打开哪些阀门呢？不能将蒸汽送进其它编号的气泵，最少需要打开几个阀门？

解答：最少需要打开3处，让蒸汽从中间的管子里出来。

135、魔方阵的钥匙

用1到8的数字完成图示魔方阵，使每个横列和对角线上的数字之和相等。目前已经有8个数字放进了魔方阵。

解答：先计算出行列和对角线数字之和为18，魔方阵的数字从左到右从上到下依次是：8、2、3、5；5、3、2、8；1、7、6、4；4、6、7、1。

136、大厅的地板

地板上画着门的地方下面有几句如同咒语般的文字："从门的画开始，被装进漂亮盒子里的美丽星星指示着道路。"这句话中隐藏着门的位置，到底在哪里呢？

解答：从门的画开始，被完整画在每一格里的星星组成了一个大大的箭头，箭头所指的格子就是门的所在。

137、真实之剑

安索尼对雷顿教授说："……真实之剑已经被握在手中……"图中哪把剑才是真正的剑？

解答：骑士手中的剑。

138、最后之谜

"如果我与你相遇，太阳就会上升。当风吹过的时候，我的心中已经明了……"这句话是开启恶魔之箱的关键，请仔细考虑打开恶魔之箱。

解答：将两个小人旋转180度，将太阳向上移动，然后对着麦克风吹起即可。

139、飞机的时差

洛杉矶时间正午出发的飞机，在纽约时间晚上8点抵达，次日在纽约时间正午出发的返航飞机，不考虑气流影响，飞行时间相同，纽约与洛杉矶时差为3小时，飞机抵达洛杉矶的时候当地时间是几点呢？回答本题时采用24小时时间制。

解答：14点，根据地球自转方向可以判断出，纽约时间比洛杉矶时间快3小时，第一天的飞机抵达纽约时，洛杉矶时间是5点，飞行时间为5小时，次日返航飞机出发时，洛杉矶时间是9点，飞行5小时后，飞机抵达时间为14点。

140、图示的大立方体由27个小立方体构成，顶上有一个单独的小立方体。将大立方体分割为5个部分，哪一块包含原来那个单独的小立方体？不要将分割后的部分进行旋转，保持原来的样子来考虑。

解答：B。

141、バニッシュ！6

满足以下条件的小球才能移动：小球的旁边有另一个小球，另一个小球的旁边是空位，那么前一个小球可以移动到空位上，被跨越的小球从棋盘上消失，最后只剩一个小球。

解答：考虑方式类似前面的同类谜题。

142、我的人生

某位数学家的墓碑上这么写："我的人生之中有1/6时间在少年时期度过，1/12的时间在青年时期度过，之后又过了我人生的1/7，我结婚了。婚后5年我有了孩子，但是这个孩子刚度过我人生的一半时间就去世了。而4年后的今天，我也离开了

这个世界。”这位数学家的人生一共有多少年？

解答：84。

143、文字的计算

11X11=121这样的算式，用字母来表示数字，A表示1，B表示2，算式就是AAXAA=ABA。用同样的方式来考虑AAXAA=BBCC这个算式，其中的ABC各代表什么数字呢？

解答：A=8，B=7，C=4。

144、薄饼之谜4

将左边盘子里的薄饼全部移动到最右边的盘子里，必须遵守以下规则：每次只能移动一块薄饼、不能将大的薄饼叠放在小的薄饼上面。

解答：移动方式参照006。

145、？月？日

日期的书写方式各国不一样，例如3月5日用数字表示，在美国写作3.5，在英国和大多数欧洲国家写作5.3，这样一来就完全无法分辨到底是3月5日还是5月3日。这种书写方法的差异，会导致一年里有多少天让人弄错日期呢？

解答：132，1年有12个月，因此每月13日以后的日期都不会造成误会，剩余的144天里，月份与日期相同的12天也不会造成误会，二者相减得到答案。

146、箱子的角度

立方体中不位于同一个平面上的三条边的中点分别为ABC，边AB与边BC的夹角是多少度呢？问题问的是内角。

解答：120度，将其它几个满足条件的中点连接起来恰好可以形成一个正六边形，正六边形的内角为120度。

147、拼图的路

将8块拼图在3X3的区域里组成一张小地图，拼图之间必须互相连通，只有入口和出口能够与地图外部相连，其它部分都禁止与地图边缘相连。

解答：入口处的拼图为横线型，出口处的拼图为左下弯型。

148、8张卡片

使用1到8的数字卡片，组合出类似453X6=2718的等式。

解答：582X3=1746。

149、旋转的数字

图中给出的循环数列遵循一定规则，问号处应该填入什么数字？

数列：4→16→37→58→？→145→42→20→4

解答：89，隐藏的规则是每个数的数字自平方后求和等于下一个数，4的平方等于16，1的平方加上6的平方等于37，以此类推。

150、骑士漫游4

一个国际象棋的马棋子，只能按照走“日”字的方式移动，一定能将棋盘上的所有格子都走一遍，并且每个格子只走一遍。

解答：本次漫游所用的棋盘是8X8的标准大小棋盘，难度更上一层楼。

151、考试分数

用○X回答的10道题考试结果公布，1道题10分，满分100，各自的答案和得分如下，老师忘记给约翰打分。正要去找老师的约翰被玛丽叫住，对比过其他三人的答案和分数之后，玛丽代替老师告诉约翰分数，那么约翰获得了多少分呢？

玛丽 70分

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
X	X	○	X	○	X	X	○	X	X

丹 50分

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
X	○	○	○	X	○	X	○	○	○

莉莎 30分

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
X	○	○	○	X	X	X	○	X	○

约翰

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
X	X	○	○	○	X	X	○	○	○

解答：60。

152、卡片大赛

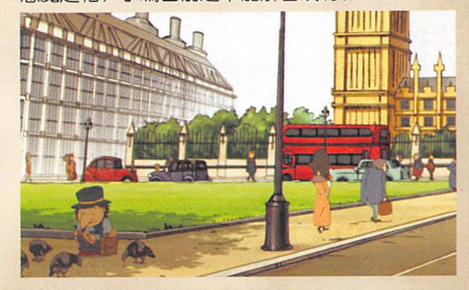
若干人一起参加了卡片大赛，约翰因为有事而比赛若干场之后弃权，那天一共进行了59次比赛，那么约翰在比赛几场之后弃权的呢？卡片比赛是一对一进行的，每个人只跟相同的对手比赛一次，除了约翰之外没有其他弃权者。

解答：4，假设参赛人数为a，若无人弃权，总比赛场次为a(a-1)/2，这个数值应该略大于59，可以由此推测出参赛人数为12人，无人弃权时总比赛场次应该为66次，现在总场次少了7场，可以得出约翰在4场比赛后弃权的结论。

153、恶魔之箱

将图中的粉球移动到最下方去。

解答：看起来几乎是不可能完成的目标，不愧是恶魔之箱，小编目前还未能解答成功。





NBGI公司的《驯龙师音魂》这次没有让大家失望，虽说是RPG类型的游戏，但是加入了育成和策略模拟的要素，龙蛋的养成和战斗的自由性使游戏内容更加丰富、有趣；充分利用了NDS的独占功能(触摸屏和麦克风)，但是设计的又十分合理，触摸屏的操作全部轻轻点击即可，不用为划屏而担心，向麦克风输入声音时可以制造出不同的龙，不同的音阶和频率对应不同的属性。





在异世界成为无敌的驯龙师!!

游戏在系统方面，省略了传统RPG游戏中大量的道具和繁杂的剧情，使游戏更加连贯、简洁易懂；最高上限为LV10（初期为LV5），使大家为远离练级苦海而松了口气，可以把有限的精力和时间投入到乐趣无穷的战斗上去。而很多小细节也显现出制作方的良苦用心，如为制造龙而特别制作了官方键盘，并公布在官网上；浏览战龙的资料时，龙的图签是动态的而不是简单的2D造型画；战斗时，显示在上屏幕的敌我阵容会每隔10秒变换一次视角，并且受到100以上的打击和100以下的打击时会有两种不同的受创画面；地图选项简单明了等等，《驯龙师》应该作为模范教科书而载入史册。

全程触笔操作，部分支持按键（十字键——方向、L/R——制造龙时录音）



—— 用声音制造龙的方法 ——

1、取得龙蛋（タマゴ），可以在迷宫的宝箱中取得或在商店中购得。

2、在城镇中选“ネストに行く”——“〈音〉でドラゴンを诞生させる”——“〈音〉をきかせる”——“トントに〈音〉をきかせる”——对着麦克风输入声音。



3、可以将不想要的龙放掉换成金币，凑够30个金币会得到一个金蛋。



—— 系统及规则详解 ——

●最多可6只龙组成一队，三前三后，战斗时可以替换，战死时可选择由后面的队友补上，不选则保持空位，从触摸屏最左侧的小光点(后方的龙）可以判断敌方数量。

●FP最大限度为30，使用攻击指令时FP加2，集气指令FP加3，防御时FP不变。

●战斗胜利时获得的EXP按参与战斗的龙的数量均分，参与战斗的龙越多，单位获得的EXP数量越少。

●初期持有テイマ－假免许(见习驯龙师证书)，龙的等级最高为LV5；第4乐章取得テイマ－免许（驯龙师证书）后最高可达到LV10。

●与在地图上显示的敌人战斗时不能逃脱。

●各种特技效果可以累积。

●我方受到属性攻击时，将伤员换到后队非常状态自行解除。

●在迷宫的战斗地图上，使用归还的指轮可以回到城镇，使用次数不限，但是战斗取得的FP会被清零。

●第二乐章获得“属性解放の证”后，战斗时可以发挥各种属性的附加能力。

●收集30枚金币，可在龙事务店交换1枚金蛋，金币在宝箱中取得，放生1只龙也会得到1枚金币。

●在商店中可买到远古之蛋的乐谱（最后一个有“スコア”一词的商品）

●进入迷宫需要符合不同条件，没有满足条件时不能进入，具体各迷宫的条件见各章流程。

●游戏中的日文指令

—— 城镇菜单 ——

ネストに行く（龙事务店，有制造、组队、放生、交换金蛋4个选项）、お店に行く、情报を聞く、セーブする（存档）。

—— 地图菜单 ——

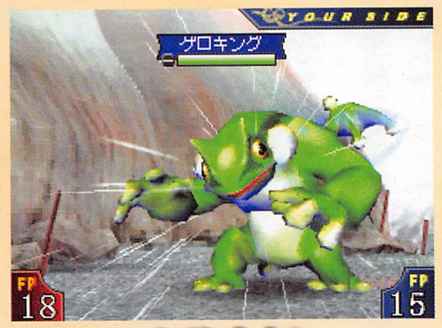
チームを编成する（队伍编成）、アイテムを使う（使用道具）、大事なものを确认する（重要物品确认）。

—— 战斗指令 ——

攻击、防御、ドラゴンフォース（特技）、FPチャージ（集气）、チェンジ（更换队友）。

—— 战斗地图菜单 ——

チームを编成する（队伍编成）、アイテムを使う（使用道具）、大事なものを确认する（重要物品确认）、归还の指轮を使う（返回城镇）。



人物介绍

主人公：活力十足的热血少年，被七贤龙召唤到异世界，展开冒险之旅。

アヤカ（绫香）：新闻记者，作为主人公的好朋友对其冒险展开跟踪采访，目标是制造出具有爆炸性的大新闻。

ユージーン（尤金）：英国少年，外表冷傲，但是内心却十分善良，在游戏中是主人公的宿敌。

シャオトゥ（小涛）：中国少年，还处在对母亲很依赖的年纪，信心不足的状态时有发生。

タチヤナ（馆野奈）：勇敢的少女，喜欢音乐，尤其对手风琴情有独钟。

アルベルト(阿尔贝鲁特)：正义感很强的德国少年,但是总以自我为中心,使用乐器为长笛。

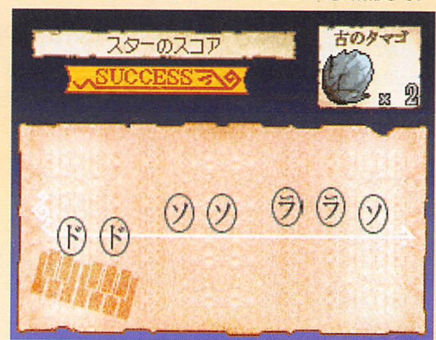
セルジオ（赛尔吉奥）：美国流氓，无恶不作的坏蛋。

ライラ（莱拉）：伊拉克少女，她的家在战火纷飞的巴格达市，因为环境的影响对世界充满厌恶，在现实世界中是个生命垂危的少女。

龙介绍

共有108种龙，用各种不同的声音可以孵化出不同属性的龙，各种类的龙蛋随着游戏的进行可以在商店中购得,古龙、幻龙等稀有龙需要

按照乐谱进行准确弹奏才能孵化成功，下面附有官方网站上的弹奏专用网页地址，请参照使用。



官方网站龙召唤乐谱弹奏专用网页：http://www.bandaigames.channel.or.jp/list/ds_dragontamer/

●フラト龙（12种）：多是针对单体的攻击特技，消耗FP较低。

●メゾび龙（18种）：多是针对全体的攻击特技，消耗FP较高。

●アクト龙(19种)：拥有很多强力特技的龙。

●フォルテ龙（23种）：拥有超强特技的龙。

●金龙（6种）：稀有的龙，30枚金币可换1枚金龙蛋。

●古龙タマゴ（17种）：远古时代的龙，早已绝种，用宝箱中获得的远古乐谱可以孵化。

●幻龙（6种）：传说中的神秘之龙，用古龙蛋可以孵化，但是乐谱上并没有注明音阶，现将其音阶公布如下。

圣之乐谱：ドドラソファド　ドドラソファレ

玉之乐谱：ララシドレ　ドラミラミ

飞之乐谱：ファドファラドファ　ソソソレ　ソファミファ

影之乐谱：ラミファド　ラドシソレソ　ファ

勇之乐谱：シファシラ　ソファミソファミファ

乐之乐谱：ソソドミ（同时按两个音调的音阶）ファミドソ

●七贤龙：一周目通关以后，可以在龙事务店用50枚金币换取1只七贤龙的乐谱。

ダイチのスコア——应龙（特技：自己攻击力↑60，受到攻击时反击）

シズクのスコア——リヴァイアサン（特技：敌全员HP↓130，FP清零）

キラメキのスコア——ウロボロス（特技：施与我方全体死后复活功能，复活时HP减半）

タツマキのスコア——ケツアルカトル（特技：发射8发气流弹）

オボロのスコア——ティアマット（特技：将自己的HP与敌1体调换）

クラヤミのスコア——ファフニール（特技：敌1体死亡，机选）

カエンのスコア——オロチ（特技：敌全体HP↓200）

★第二乐章以后，战斗中会出现各种属性龙的附加能力，前6种为常用属性，古龙和幻龙为无属性，具体如下：

火属性：获得FP的点数增加攻击力和防御力。

水属性：受到攻击时，FP上升1点。

风属性：攻击时出现小龙卷，给所有敌人伤害。

地属性：攻击时产生震慑作用，阻止敌人此回合的攻击。

光属性：同伴死亡时，光属性龙攻击力上升7点。

暗属性：可以使用暗净化，将被施与的附加能力消除。

无属性：攻击敌人时减少敌方FP1点。



部分强力龙介绍

种族	序号	名称	属性	特技	消耗FP
フラト	001	フレアソード	火	敌1体HP↓170（属于ブレス攻击）	10
フラト	020	ブルーバーン	风	发射4发气流弹（随自己攻击力变化）	10
フラト	007	ワンリー	地	挑衅+防↑10	5
フラト	011	ドラグバロン	暗	敌1体HP↓140 自己HP↓70（属于ブレス攻击）	5
メゾび	031	ドラグマーダ	火	敌1体HP↓100（属于ブレス攻击）	5
メゾび	005	リンドブルム	风	敌全体每回合HP↓40（属于カマイタチ攻击）	10

种族	序号	名称	属性	特技	消耗FP
メゾび	029	ブラドレイ	暗	敌全体每回合攻↓10HP↓10	10
アクト	015	アグニ	火	敌1体HP↓380（属于ブレス攻击）	25
アクト	035	キツチョウ	水	敌全体麻痹，数回合行动不能	30
アクト	030	ドウメキ	暗	吸取敌1体HP90（属于ドレイン攻击）	10
フォルテ	038	风	スキルベルギ	发射2发气流弹（随自己攻击力变化）	5
フォルテ	064	地	スタンビード	附加反击（カワンター）并且攻↑20	10
フォルテ	067	光	ウォセカムイ	敌全体HP↓1/2	20
金	090	风	セラトコング	二次攻击（ダブルアタック）	10
古	076	无	スピリット	我方全体攻↑30	15
幻	084	无	サンデーナマズ	使敌全体HP↓1/2并变身成自己	20

战斗宝典

●攻击力最高的是暗属性；防御力最高的是地属性；速度排名前三位的是风、光、暗三属性。

●练级：在ヒノト北部的カクレの森中，在有上下两条路的宝箱附近可以遇到HP不高的リョウマ龙，1只的EXP为2000左右（相当于BOSS战的1/3），建议使用特技攻击。

●遇到HP不高的龙时千万不要放过，リョウマ龙有很高的EXP经验值，宝石龙非常值钱（每只100以上），而打倒金色的龙时会得到金币(30枚可以换金龙蛋）。

●在进入战斗地图后，将地图上的固定敌人击倒后可以回城镇加HP并存档、购买道具等等，返回战斗地图后可以继承之前的战果。

●暗属性龙具有绝高的攻击力、防御力和速度可以作为排头兵（战士型肉盾）使用，为遇到BOSS之前减少不必要的牺牲。

●在队伍中留一只光属性龙在最后作为应急之用，因为根据光属性的特性，万一其它5龙全灭后最后这支龙的攻击力会↑35，并且光属性具有全属性第二高的速度。

●在BOSS时可以先调查敌方（点击敌龙的名字处）的速度，因为速度决定所有龙的出击顺序，发动特技时一方先发动的话，对方受制不能发动的话FP照减。

●使用防御指令，不管速度如何都可以在本回合防御成功，特技的攻击也可以防住。

●按照特技可以重复累计效果的特性，可以连续使用特技不断提高我方攻防或速度。

战法推荐

●最简单阵容：全体为暗属性或火属性，暗属性攻防速度很强，而火属性的攻防在增加FP数值（火属性的特性）后则会成为全属性第一。

●以特技为“全体攻↑30”的NO.076スピリット龙为主将（在前期得到的第二个古龙蛋乐谱），辅以风属性的NO.020ブル－バ－ン（フラト)和NO.090セラトコング（金），前者增加攻击力后可以发射攻击力同样得到提升的4发气流弹,后者的双重打击既可以消灭敌人，也可以多积累到2点FP,另外,攻击力提升后，风属性的小龙卷威力也会变大,堪称完美的一种战法。

●以特技为“全体麻痹”的NO.035キツチョウ（アクト）为主将，辅以攻击力强大的暗属性战龙，对方几乎反击不能，弱点是消耗FP太多，遇到可以用“暗净化”破解麻痹的暗属性龙时会得不偿失。

●以NO.005リンドブルム（メゾび）为主将，它的特技“カマイタチ攻击”可以使敌全体每回合HP↓40，然后慢慢耗就可以了，缺点是需要时间，另外暗属性也可以破解此战法。

●前线配置两只地属性的龙，配以增加速度的龙，在增加速度之后，受到地属性龙的攻击以后，对方此回合不能战斗，缺点是自己的级别要很高，另外敌方速度很高的话，此阵法无效。



用属性和特技进行排兵布阵！！

序言

—— 流程 ——

●练习战，用触笔点击触摸屏上的相应指示，按照"攻击"——"敌人"——"开始"的顺序进行攻击，直至将野生龙击败。

—— 剧情 ——

主角是一个热爱音乐的少年，为了在生日聚会上一显身手而贷款买了一把电吉他，拨动琴弦的那一刻，不可思议的事情发生了，少年忽然失去了知觉，一个神秘的声音在耳边响起，"欢迎来到龙的世界，在这里尽情享受战斗的乐趣吧……"。

少年醒来后，身边有一个难看的绒布熊一样的怪物——东特，它是由自己的吉他变化而成的，东特告诉少年现在所处的是龙的世界，这个世界由于受到某些影响而发生了巨大的变化，要想回到自己的世界，必须操纵龙来进行战斗。正在这时，不远处传来一个女孩的呼救声，她正受到一只野生龙的攻击。在东特的帮助下，少年开始了异世界的战斗。

第一乐章 驯龙师诞生

—— 背景资料 ——

岛国ヒノト（西诺特）位于大陆的东部，是以农林业为中心的小国，与大陆隔海相望，因此很少被战争困扰，岛国南部海流很适合捕鱼，捕渔业非常发达。

ハマナ市（哈马纳市）是ヒノト（西诺特）最大的港口，贸易船只往来不绝，龙技术非常发达，设有ネスト（龙事务相关部门）支部。ハマナ市（哈马纳市）南部的たゆたう洞穴（摆荡洞）盛产水晶；西部的风成る平原风景秀丽，但由于沼泽地遍布，很难开发；西南的ヨナマ海（耀拿马海域）水生龙频繁出没，人烟稀少；最南端的ムエライいせき（穆埃拉因遗迹）历来是观光胜地，但最近由于被海水淹没为了进行研究而被保护起来。



—— 流程 ——

●ヒノト南部的ハマナ市，在提示下将蛋变成龙。

●たゆたう洞穴（难度LV1）。

●风成る平原（难度LV2）。

●ヨナマ海（难度LV3），BOSS特技：吸取我方HP50。

●西ヨナマ海（难度LV3），BOSS特技：降低攻击力35。

●ムエライいせき（难度LV4），BOSS（共4只龙）特技：减少HP140（2只），催眠（1只）。

—— 剧情 ——

被主人公（以下简称Y）解救的少女アヤカ是一名记者，在这个世界最强大的是七贤龙，随着控制七贤龙的勇者去世，Y作为救世主被七贤龙召唤到这个世界。アヤカ认为，只要跟着少年，一定会有惊人的发现，于是，Y、东特、アヤカ三人一起开始了冒险之旅。

第二乐章 修炼

—— 背景资料 ——

ヒノト（西诺特）首都アズマ厅都坐落于此，但是境内未开化地区还相当多，近年来龙研究发展迅猛，交通发达。

アズマ厅都是ヒノト（西诺特）的行政中心，市内高楼林立；最北端的ハステ山（哈斯特山）被称为灵山，有大量的龙在此栖息；北面的キヨラ洞（奇耀拉洞）和ホムラ洞（霍姆拉洞）是训龙师们取得属性解放证明书的修炼场；西面的カクレの森（卡库雷森林）巨树林立，深不可测，所以经常有人走失。

—— 流程 ——

●ヒノト北部的アズマ厅都，展开剧情。

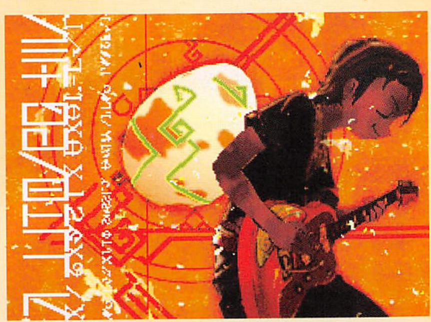
●カースドダンジョン（咒文迷宫1）

PASS条件： 先战胜其它龙，最后击败ドラグトード。

进入迷宫条件： 水、地、暗、无属性的龙组成的队伍。

难度LV3，BOSS特技： 催眠。

●カースドダンジョン（咒文迷宫2）



PASS条件:先战胜其它龙,最后击败バク。

进入迷宫条件:LV2以下的龙组成的队伍。

难度LV2，BOSS特技:敌全体束缚。

●ホムラ洞（难度LV3），BOSS特技：全体攻击力↑20。

●カクレの森（难度LV3），BOSS特技：敌方全体HP↓70。

●キョラ洞（难度LV3），BOSS特技：全体防御力↑30。

●ハステ山（难度LV4），BOSS特技：解除敌方附加属性。

—— 剧情 ——

来到ヒノト北部的アズマ厅都，在这里遇到了另外几个被七贤龙召唤的人类：ライラ和ユージーン。ユージーン和Y进行了第一次正面交锋，Y深深感到了ユージーン的强大，Y决心跨越国境线，去更能锻炼自己的地方提升能力。

第三乐章 龙拔战 应龙

—— 背景资料 ——

龙斗台，设立于阳国南部，是展示世界各国训龙师的国际斗技场，训龙师要前往其它国家必须在此接受各国的资格审查，由于审查十分残酷，经常有人因此而丧命。

阳国是位于大陆东方的帝国，现任皇帝为黄心帝，皇家直属的战龙部队被称作帝兵，依靠强大的军事实力不断兼并周边小国。首都阳京历史悠久，是帝国的行政中心。阳国最有名的是圣地ラオザル（圣地拉奥扎鲁）和アマノ柱（阿玛诺石柱），前者被当地人称为恶魔之山，有很多古老的遗迹，后者原本是宗教建立的巨塔，现在被改用作龙研究中心。

—— 流程 ——

●龙斗台（取得阳国的“入国许可证”）

●阳国的阳京，展开剧情。

●カースドダンジョン（咒文迷宫3）

PASS条件:先战胜其它龙，最后击败リンドブルム。

进入迷宫条件:メゾビ龙。

难度LV3。

●カースドダンジョン（咒文迷宫4）

PASS条件:先战胜其它龙，最后击败フレアソード。

进入迷宫条件:LV2以下的龙组成的队伍。

难度LV3，BOSS特技:攻击时HP↓170

●白羽谷(难度LV3),BOSS特技:吸取HP50。

●スーン高原（难度LV3），BOSS特技：全体本回合战斗不能。

●圣地ラオザル（难度LV4），BOSS特技：解除自方所受的状态属性。

●アマノ柱（难度LV5），BOSS特技：攻击力↑60并增加反击特性。

—— 剧情 ——

通过龙斗台的考试，Y等人来到了大陆最强大的军事帝国——阳国，在这里，遇到了同样被召唤到异世界的シャオトゥ（小涛）和七贤龙之一的应龙，Y开始了自己的第一场龙拔战。



第四乐章 龙拔战 リヴァイアサン

—— 背景资料 ——

スベロチカ是终年积雪的北方国家，国家很少对各区内部事务进行干涉，各地有很强的行政自主权，残酷的生存环境使本地人对外来人充满戒心。首都ゴーラトスベロチカ由于地理条件的原因很少与外进行交流。首都南部的ソラズパの森(索拉兹帕森林)传说有魔女和幽灵出没；中央山脉横贯南北，山脉中有很多冰穴；山脉北面是スタールイ雪原(斯塔鲁伊平原)。

—— 流程 ——

●龙斗台(取得スベロチカ的“入国许可证”)

●スベロチカ的ゴーラトスベロチカ,展开剧情。

●カースドダンジョン（咒文迷宫5）

PASS条件:先战胜其它龙,最后击败キリン。

进入迷宫条件:火、风、光、无属性的龙组成的队伍。

难度LV5,BOSS特技:敌一体HP减半。

●カースドダンジョン(咒文迷宫6)

PASS条件:先战胜其它龙,最后击败ニーズヘッグ。

进入迷宫条件:LV2以下的龙组成的队伍。

难度LV2,BOSS特技:自方攻击力↓30防御力↑45。

●ソラズパの森(难度LV6),BOSS特技:受到攻击HP↓380。

●スタールイ雪原(难度LV5),BOSS特技:自方全体转换为地属性。

●冰の大穴(难度LV6),BOSS特技:敌全体HP↓130并且FP↓30。

剧情

寒冷的北国スベロチカ属于未开化的荒蛮之地,充满着尔虞我诈的明争暗斗。Y这个寒冷的国家遇到了手风琴不离手的タチヤナ(馆野奈),这个姑娘的出现给他带来了一丝温暖。经过森林和雪原,他们终于找到了第二只七贤龙リヴァイアサン,它的驯龙师就是タチヤナ(馆野奈)。

第五乐章 龙拔战 ウロボロス

背景资料

サリカス(萨利卡斯)是崇尚自由民主的国家,但是历来战争不断,近年经常受到女王治下的クインズランド(库因斯兰德)的入侵。サリカス(萨利卡斯)的首都サリク市(萨利克市)由于被战乱所困扰,人口大减,经济萧条。ゲリラの村(格里拉村)成为了战争的最前线。

ミノース宫(米诺斯王宫)坐落于クインズランド(库因斯兰德)南部,女王在此施政,并管理王家成员,王宫的北方是一望无际的月下草原。

剧情

●龙斗台(取得"入国许可证")

●サリカス/クインズランド的サリク市,展开剧情。

●カースドダンジョン(咒文迷宫7)

PASS条件:先战胜其它龙,最后击败スケリドレイ。

进入迷宫条件:アクト龙组成的队伍。

难度LV6,BOSS特技:敌全体速度↓50。

●カースドダンジョン(咒文迷宫8)

PASS条件:先战胜其它龙,最后击败マナクイーン。

进入迷宫条件:无。

难度LV7,BOSS特技:敌全体HP↓70。

●ゲリラの村(难度LV6),BOSS特技:自方全体防御力↑30。

●ゲリラの森(难度LV5),BOSS特技:吸取敌FP10。

●クインズランド城下,展开剧情。

●月下草原(难度LV7),BOSS特技:敌全体防御力↓30。

●ミノース宫(难度LV8),BOSS特技:自方全体死后可以复活(HP减半)。

剧情

自由国度サリカス(萨利卡斯)出现了第三位驯龙者アルベルト(阿尔贝鲁特)——七贤龙ウロボロス的支配者。在クインズランド(库因斯兰德)的王都,女王同意了Y的请求,让アルベルト(阿尔贝鲁特)与Y进行龙拔战。胜利之后,女王对结果很不满意,并设下了道道关卡,阻击Y。



第六乐章 龙拔战 ケッツアルカ

背景资料

ウエスティア(维斯蒂亚)曾经是荒无人烟的不毛之地,随着凶暴的野龙逐渐减少,经济慢慢开始发展起来,但是原住民与山贼之间经常爆发战斗,治安极其恶劣。

アークシティ(阿库城)有着悠久的历史,城内建有古老的圣殿大教堂,但是旧有的文化已经几乎消失殆尽。クアン山(库安山)中有很多暴虐的野龙,在此开垦的农民经常遇到危险,最近由于地脉异动经常发生奇特的自然现象。

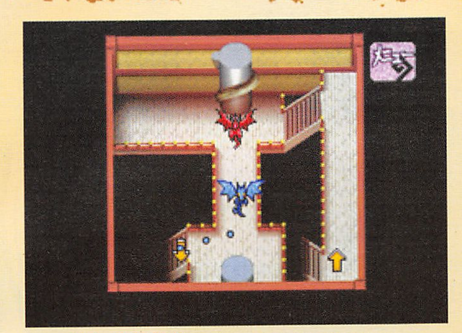
剧情

●龙斗台(取得"入国许可证")

●ウエスティア的アークシティ,展开剧情。

●カースドダンジョン(咒文迷宫9)

PASS条件:先战胜其它龙,最后击败ゴルディスト。



进入迷宫条件：古、金龙组成的队伍。

难度LV5，BOSS特技：封印敌单体特技。

●カースドダンジョン（咒文迷宫10）

PASS条件：先战胜其它龙，最后击败ベーオウルフ。

进入迷宫条件：LV3以下的队伍。

难度LV3，BOSS特技：自方攻击力↑20。

●カースドダンジョン（咒文迷宫11）

PASS条件：用特技カマイタチ（中招后每回合HP↓40）击败龙太郎。

进入迷宫条件：无。

难度LV8，BOSS特技：吸取FP30。

●イヴァのぬけ穴（难度LV8），BOSS特技：牺牲自己给队友加攻击力。

●ジバゴとりで（难度LV7），BOSS特技：敌全体HP↓260。

●クアン山中（难度LV8），BOSS特技：发射8发气流弹。

●クアン山顶（难度LV8），BOSS特技：本回合敌全体束缚。

—— 剧情 ——

人烟稀少的ウェスティア（维斯蒂亚）出现了又一个人类世界的驯龙者——控制七贤龙ケツアルカトル的セルジオ（赛尔吉奥），这是个彻头彻尾的坏家伙。

第七乐章 最后的战斗

—— 背景资料 ——

ムールイエ，位于大陆南方的神秘小岛，传说岛上的遗迹是神亲自建造的，岛中央矗立着古老的神殿クサビの宫（库萨比宫）。

—— 剧情 ——

●龙斗台（取得“入国许可证”）

●ムールイエ的タインズランド船团，展开剧情。

●カースドダンジョン（咒文迷宫12）

PASS条件：先战胜其它龙，最后击败ボルガノン。

进入迷宫条件：フォルテ龙组成的队伍。

难度LV6，BOSS特技：敌1体和自己的防御力下降50

●カースドダンジョン（咒文迷宫13）

PASS条件：先战胜其它龙，最后击败ワンリー。

进入迷宫条件：无。

难度LV9，BOSS特技：挑衅。

●カースドダンジョン（咒文迷宫14）

PASS条件:用特技ブレス击败ブライゴン。

进入迷宫条件：地、暗、无属性的龙。

难度LV10，BOSS特技：从敌1体吸取160。

●ムールイエ海岸（难度LV9），BOSS特技：自己与敌1体同归于尽。

●クサビの宫（难度LV10），BOSS特技：牺牲自己增加队友的防御力。

●クサビの内宫（难度LV10），BOSS特技：敌1体死亡（随机）。

●はじまりの七宫（难度LV10），BOSS资料:最强的龙军团（依次挑战七贤龙，顺序与本文前面七贤龙介绍中的顺序相同）。

★クサビの内宫的正确路线：第一个岔路（右）、第二个岔路（左）、第三个岔路（右）、第四个岔路（下，第1场BOSS战），通过后沿着左边走进行第2场BOSS战。

—— 剧情 ——

跟随クインズランド（库因斯兰德）的船队，Y来到了南方的神秘岛“ムールイエ”，第五场龙拔战的对手是少女ライラ和七贤龙ティアマット，经过漫长的苦战，最强七贤龙军团终于出现，必须依次战胜六只七贤龙后才能与オロチ展开最后的龙拔战，面对这一切，Y已经无路可走。战胜オロチ后，终于拯救了龙世界的危机，其他人都回到了人类的世界，过上了正常的生活。而Y……也许勇者总是孤独的。





按照自己的方式去调查案件

（接上期）

回到事务所，疲劳的我躺在床上呼呼大睡，听到有人回来的声音也没有理会。早上醒来接到草擞学的电话约我去咖啡屋，在咖啡屋草擞学告诉我遇到了想和她度过剩下余生的女人，之后还说什么了我完全不记得了，没想到调查别人外遇的我竟然不知道自己的男人有外遇，真是笑话。我会离婚吗？不知不觉中又迷迷糊糊睡着了。

再次醒来后发现父亲也失踪了，事务所里开始流传各种流言，职员们一个接一个地辞职了，最后只剩下木崎勇治、佐藤真弓和我。这时坂本弘明（上期中提到的康子恋人）却要加入我们，我希望他再好好考虑考虑，但固执的坂本弘明就是不走，最后出于无奈只好答应试用1个星期。

恒内加奈子女士来委托调查丈夫恒内守的外遇事件，恒内守是共和世界交通公司的出租车司机，经过调查发现他确实有不知去向的空白时间，恒内守解释是去探望病重的妹妹。跟踪恒内守来到了他的“妹妹”家，等候很久只拍到一个女人的侧面照，先回到出租车公司打探消息。在出租车公司上班的泽田克彦透露说恒内守会使用催眠术，以前曾经发生过暴力事件，但后来受害者却不起诉，似乎有关的记忆都消失了。经过调查了解到暴力事件受害者名叫原田优子，当时的暴力事件记者是东都新闻社的横田省吾先生，从横田省吾这里得知当时恒内守由于暴力事件被早川诊所开除。再次来到恒内守的“妹妹”家，“妹妹”恒内由纪子表示自己是恒内守的妻子，并且也听说过丈夫有个病重的妹妹。

两个女人说的话完全一样，就在我陷入谜团中不知所措的时候恒内加奈子提出调查中止的请求，她认为丈夫是清白的，是自己误会了。利用坂本弘明发明的GPS系统跟踪恒内守所驾驶的出租车，发现他竟然开车带客人进入了旅馆长达两个小时。来到早川诊所和院长早川淳一了解恒内守的情况，院长称早川是催眠术暗示的天才，但是却把这种能力用在了自己的欲望上。

通过泽田克彦约来了恒内守，向他说明了自

己知道全部，恒内守说自己从小就是孤儿，觉得自己是最不幸的，发现拥有这种力量后就想得到“幸福”，于是拥有了两个家庭，这时泽田克彦赶到了现场，和我一起谴责恒内守。

来到早川诊所，院长说我看到小女孩的幻觉可能是由于父亲失踪的精神压力造成的。

这次的依赖人是真弓的大学时代的前辈西原茜，是一位点心职人，被每天都寄来的匿名骚扰信困扰着，内容都是同样的“Torpedo-013RT66X0”。来到西原茜的店铺“LUXOR”，了解到骚扰信的收信人是未婚夫须崎阳一，须崎阳一在新报社出版社上班。暗号到底在暗示着什么？勇治说把字打乱重新组合，坂本说尝试制作解开暗号的机器。从西原茜那里了解到神谷静香经常来她的店，之后去拜访西原茜的祖父西原德三，西原德三经营着名为“是清”的点心老店铺，他对西原茜的未婚夫须崎阳一很不满意。来到新报社见到须崎阳一，须崎阳一表示对匿名骚扰信并不感到困扰。

回到事务所竟然有同行找上门来，原来是西原德三雇佣的水谷N平侦探想要和我联手调查须崎阳一的婚外恋事件，说舞女大泽明日香是须崎阳一的交际对象，虽然用高额的雇佣金诱惑我可还是被我坚决拒绝了。

来到神谷静香家，听神谷静香说她的朋友中川真理也是须崎阳一的交际对象，中川真理的职业是一名美容师。西原茜打来电话称骚扰信的内容从昨天开始改变了，我来到西原茜家拿到了昨天的匿名信“Torpedo-02 JLUTTO”，完全不明白什么意思。这时草擻打来了电话，解释说之前说的都是谎话，等稳定下来就告诉我实情。来到中川真理上班的美容院，中川真理表示没想隐藏她和须崎阳一交往的事情，并且知道须崎阳一有未婚妻。接着来到酒吧街与大泽明日香交谈，大泽明日香也承认正在和须崎阳一交往。想联系须崎阳一但是不知道他的手机号码，从西原茜那里知道了须崎阳一的手机号码，但是被告知须崎阳一去见小说作家江田孝义了，有可能联系不上。半夜水谷N平来了，说了一些父亲和草擻的坏话后走了。

真弓解开暗号了，原来是计算机键盘输入假名，两个密码分别表示“大泽明日香”和“中川真理”。我怀疑寄来匿名骚扰信的人想要拆散须崎阳一和西原茜，所以再次调查大泽明日香和中川真理。中川真理从一年前开始和须崎阳一交往；大泽明日香于半年前开始和须崎阳一交往。

西原茜打来电话说又寄来了新匿名信，我来到西原茜家拿到了新密码，新密码表示“小野尾”，西原茜只听说过中川真理和须崎阳一的流言，对大泽明日香和小野尾这两个名字没有什么印象。回到事务所水谷N平这家伙又来了，这次还带来了须崎阳一和大泽明日香手挽手的照片，虽然被我和真弓看穿是合成照片，但是估计西原茜的祖父西原德三会被这个所骗。终于打通了须崎阳一的手机，和他约在酒吧见面，经过谈话看来大泽明日香和中川真理都说了假话，实际上她们与须崎阳一并没有认识那么久，而且须崎阳一对她们也没有感情，但当我提到小野尾这个名字的时候须崎阳一却说了瞎话，谎称自己不知道这个名字。把坂本弘明制作的笔型窃听器放在了须崎阳一的包里。

第二天来到西原茜的店铺，把事情的大概告诉了西原茜，西原茜表示祖父对未婚夫外遇的调查给了自己很大的压力，我决定把这些告诉西原茜的祖父，西原德三并不知道这三封匿名信的事情，在了解了自己给孙女的压力之后表示会协力调查匿名信的寄信人。回到事务所勇治发现了桌子里面水谷N平放置的大型窃听器，非常愤怒，平息之后交给我须崎阳一和小野尾密会的录音，通过录音了解到他俩确实另有隐情。

来到小野尾打工的花店，跟小野尾攀谈起来，原来小野尾早在十年前就认识须崎阳一了，须崎阳一在她心目中就像哥哥一样，而他俩“密会”的内容只是关于最近的交通事故。再次找到



中川真理，在我的逼问下终于承认了自己和须崎阳一正在交往是假的。这时接到了西原茜的电话，原来又有新的匿名信寄来了，这回的名字是“高田章子”，西原茜感谢我找她祖父谈话。

我带着疑问来到了新报社，直接质问须崎阳一为何要说谎，须崎阳一老实交代了小野尾的实情，这时有个女人从走廊经过，须崎阳一惊讶地张大了嘴巴，我问那是谁时他又表示不认识，于是我继续问是否认识高田章子，须崎阳一虽然一口否认但还是让我看穿他在说谎。

接到大泽明日香的来电我很意外，原来她刚相信我和水谷N平不是一伙的，决定把钱还给我，大泽明日香还提到了“信义”这个名字，但是不肯继续说下去。毫无头绪的我决定监视中川真理，跟踪中川真理来到了一个咖啡店，发现她和一个戴墨镜的男子密会，在拍下他俩密会的照片后决定跟踪这个墨镜男。墨镜男最后进入一个五层公寓，电梯停在了三层，大楼案内金属牌上注明三层是铃木信义律师事务所，原来这个男人就是“信义”，背后主谋是个律师多少有些感到意外。这时真弓突然出现了，原来十分钟之前真弓跟踪小野尾来到了这里，小野尾也是乘电梯去了三层。

回到事务所再次接到了大泽明日香的来电，似乎有很重要的事情要对我说，约在她工作的夜总会，当我到达那里时等着我的竟然是铃木信义。铃木信义表示他是这家夜总会的拥有者，而且认识我的父亲，然后解释说是他收留了大泽明日香等人，我想让铃木信义告诉我关于父亲的事情，他表示以后会告诉我的。

回到事务所和真弓听了新的录音，得知须崎阳一明天要出差。第二天真弓和我驱车跟踪须崎阳一的车，发现副驾驶坐着一位不认识的女人，真弓认为她就是那天从走廊经过令须崎阳一吃惊的女人，我发现高田章子这个名字的假名打乱顺序重新排列就成了江田孝义。最后跟踪到温泉乡，他们进了一个名为“松风楼”的高级旅馆，我们把车停在远处步行靠近旅馆。通过窃听他们的对话得知果然寄匿名信的就是这位江田孝义作家，原来她深爱着须崎阳一，但是须崎阳一没有接受她，于是才寄出了这些匿名信。

这个案件终于真相大白了，西原茜又像平时一样活泼开朗了。

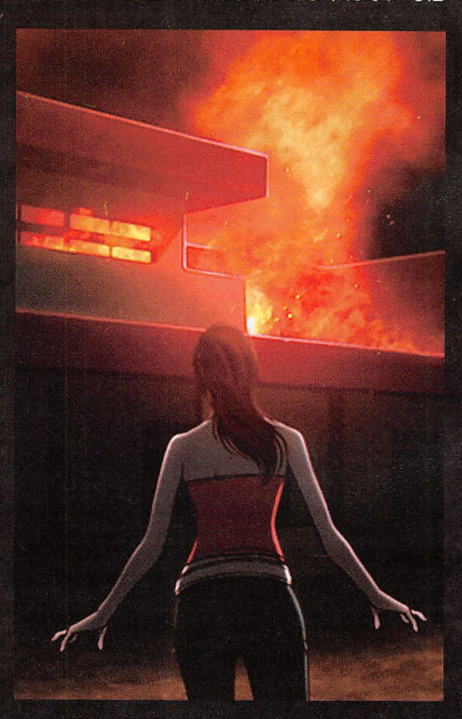
勇治来请一个星期的假，因为须崎阳一看中他的画，终于有机会出图画书了，为了实现她的愿望我批准了，索性大家都放一个星期的假吧，而且我很在意铃木信义，他是唯一知道父亲过去的人。来到铃木信义的夜总会，从大泽明日香那里得到了铃木信义的电话号码。通过电话和铃木信义约在明天见面，回到事务所看到坂本弘明为了自己即将完成的新发明而忙碌着。

傍晚看到了那个谜一样的小女孩，我问她是不是自己，在她坚决否认之后消失了。

第二天见到了铃木信义，原来父亲是以前被称为“红马”的火灾调查组的名人，但后来不知道为何辞职了，在那之后铃木信义遇到过父亲一次，当时年幼的我也在场，当然我什么都不记得了，铃木信义问父亲为何辞职，父亲只是笑了笑就离开了。最后铃木信义告诉我去找消防厅的调查官北村幸一，也许他知道些什么。

来到北村幸一家，招待我的是北村幸一的妻子北村千惠子，一进屋我就看到了北村幸一的遗照，原来在一周前北村幸一由于车祸去世了。北村千惠子说以前父亲经常来找北村幸一一起喝酒，但是关于父亲为何辞职却并不知情，最后交给我一张名片，让我去找总务省消防厅火灾研究所火灾调查部原因调查室室长蜓中村绿。

和中村绿通话之后她表示现在就可以见面，于是我立即前往火灾研究所见到了中村绿，可惜



关于父亲辞职的原因中村绿也不知道，我问有没有什么值得注意的案件，她表示是机密不能透露，不过有一个叫做佐野胜也的警官也许知道些什么，他以前是父亲的部下。

见到佐野胜也警官，他说以前有一起连环纵火案，有多名目击者在现场看到了樱花乳业的牛奶运输车，于是父亲安排了很多警官，在最后一次纵火案发生的时候却让主犯逃掉了，只抓到了从犯17岁少年A君，A君进入监狱被判了五年，在那之后的秋天父亲就辞职了。在我的强烈要求下佐野胜也警官答应考虑帮我调查那位少年。

回到事务所坂本弘明说今天接到了神谷静香的委托电话，而且似乎把坂本弘明的事情给忘了，在告知我不在之后神谷静香说明天再打来电话。睡不着的我决定去酒吧坐一会儿，和酒吧老板聊起关于红马的事情，原来圣经里也有关于红马的故事，听完之后便回去睡觉了。

似乎梦到了父亲被烈火包围的景象，今天又是漫长的一天，驱车来到北村幸一家，从北村千惠子口中得知连环纵火案的主犯也是个未成年孩子，北村千惠子委托我调查北村幸一的死因，她不相信丈夫是因酒后驾车而吃事故的，因为北村幸一由于肝脏不好最近一直没有喝过酒，然而解剖的结果是日本酒喝了8杯，威士忌喝了10杯，而且北村幸一不喜欢在外面饮酒。我答应会尽力去调查的，北村千惠子交给我负责丈夫车祸案件的村濑幸造先生的名片。

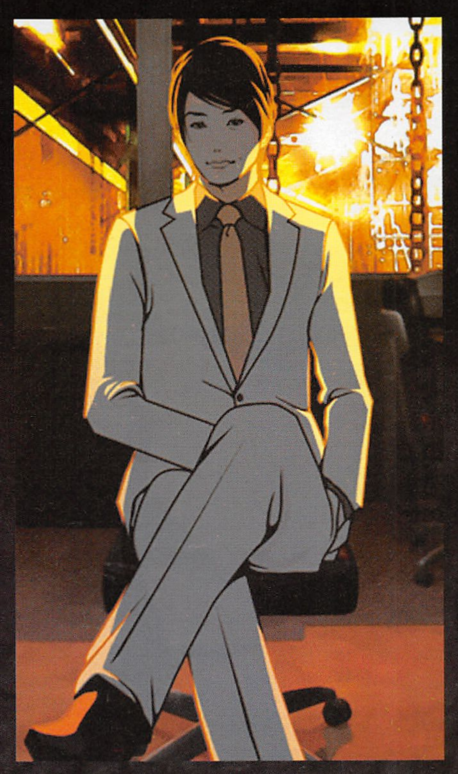
告别了北村千惠子之后立刻给村濑幸造先生打了电话，在表示自己是竹内警部的女儿后立刻约在北之宫公园见面。村濑幸造并不知道父亲失踪的事情，他答应明天会带着当时连环纵火案的资料来这里与我见面，当我提到北村幸一的案件时他表示调查结果不是他说了算，而是法医，但是不能把法医鉴定的资料等拿给我看，最后他答应会去问问法医。

再次来到火灾研究所，中村绿答应会在明天准备好20年前的那起纵火案的资料。接着来到咖啡店，佐野胜也警官还是没有告诉我少年A的名字。这次找铃木信义询问关于纵火案的资料，纵火案中丧生的一家三口的爸爸叫川端佑辅，生前曾起诉过一个名为佐伯千春的孩子，关于少年A的名字铃木信义查找到后会发信息通知我。回到事务所看到坂本弘明留下的字条，今天有两通电话，其中有一次是神谷静香。

睡醒后看到铃木信义发来的信息，佐伯千春的住所在崎玉县大和田市，因为今天已经有约了只好拜托一早来上班的坂本弘明去调查一下。

来到北之宫公园，村濑幸造说关于北村幸一的事件还要再等一等才能有消息，一有消息会立刻通知我的，关于父亲他说确实是因为自己放走了主犯自责而辞职的，当时在火灾现场发现个少年，父亲让少年赶紧回家，后来才想到自己放走了纵火犯，关于少年的名字还是无从得知。

在研究所得知火灾发生时间是半夜两点半至三点之间，三点二十分邻居家的老爷爷上厕所发



现火灾后报警，火警到达时三点三十分，房子已经完全烧没了，我质疑30分钟可以烧光一座房子吗，中村绿表示试用助燃剂就可以做到，比如当时牛奶运输车中的灯油，在燃烧的过程中如果发生闪燃只需要15分钟就足够烧光一座房屋。

来到咖啡店，佐野胜也警官答应明天会带来少年A的审问记录。

来到铃木信义的律师事务所，铃木信义调查到少年A原名石原太一，住址什么的就不清楚了，我决定自己查下去，铃木信义还说大泽明日香想成为侦探希望在我的手下实习，我决定跟她本人商量一下再做定夺。

回到事务所见到完成任务的坂本弘明，被川端佑辅起诉的女子高中生佐伯千春已经结婚改名为后藤千春。这时大泽明日香来到事务所找我，我无论怎样劝说都不能说服她，出于无奈只好试用她了。之后佐野胜也打来电话说可以在明天下午告诉我父亲审问少年A的录音带内容。

第二天上午开车来到后藤千春家，得知父亲在三个月前来拜访过，后藤千春不相信父亲失踪的事情，之后我被赶了出来。

回到事务所没多久，佐野胜也带来了录音带，听了录音带后知道少年B名叫朝仓亮，比石原太一小两岁，特征是个子不高，总是戴着棒球帽，额头上有蜥蜴纹身。

村濑幸造打来电话说当时拍摄的现场录像带不见了，也许被父亲拿走了，我翻遍了事务所也没有找到，最后仅仅睡了两个小时。驱车来到北村幸一家，终于找到了失踪的录像带，想到事务所的录像机坏了，又联系不上勇治和真弓，只好来到研究所求助中村绿。拿着借来的录像机回到事务所确认了朝仓亮的样子，这时我恍然大悟那个谜之少女是去世的川端小夜。



来到北村幸一家，北村千惠子对石原太一这个名字没有印象，但是似乎听说过朝仓亮这个名字，一时又想不起来，最后答应我想起来会马上通知我。这之后的三天我一直尝试拜访后藤千春，但是都被后藤千春拒绝了。就这样没有任何成果的三天度过了。

周一勇治他们都回来了，我向勇治说明了这一个星期的经过。这时后藤千春打来电话向我道歉，希望我能去她家和她详细地谈一谈，到了她家我却被放有迷药的红茶迷倒了，不知过了多久，被大泽明日香和勇治救了，这里是一个叫“石原造园”的地方，用相机拍下两个男子在对话的照片后回到事务所。原来我进入后藤千春所住的大厦后没有出来，大泽明日香看到后藤千春把大袋子放到卡车上，于是进行跟踪。这时坂本弘明拿来了自己的新发明蜓蛙型录音机，贴在房屋外壁上可以录下屋内的对话，我和勇治开车回到石原造园，把六台卡车都贴上了蛙型录音机。回到事务所的时候天已经亮了，我没有换衣服直接倒在沙发上睡着了。

醒来后决定晚上去把青蛙录音机取回来，并且还要再次拜访后藤千春。

再次来到后藤千春家，后藤千春不承认迷药的事情，表示昨天我感到不舒服然后独自回家了，最后我偷偷将笔型窃听器放在电话旁离开了。通过窃听器听到后藤千春在责怪某人，跟踪后藤千春拍下了他与一个男子密会的照片。之后我们在石原造园一直等到天黑才将蛙型录音机取回。当我睡醒时勇治已经处理好录音带了，录音中似乎是石原太一和一个叫岛袋的男子的对话，我得知父亲和北村幸一都是被他们所杀。

傍晚事务所被放火，虽然没有人员伤亡但我有生以来第一次想杀人。

回到石原造园，跟踪卡车来到某地进行大规模垃圾违法投弃，在石原太一承认杀了父亲等人之后警察赶到了。

来到北村幸一家，告诉北村千惠子事情的真相，我认为事情没有结束，幕后黑手朝仓亮还没有现身，北村千惠子表示抱歉直到最后也没有想起来在哪里听说过这个名字。

来到酒吧，老板说自己要去欧洲旅行，酒吧只好关门，因为我的事务所被火烧毁所以把酒吧借给我当事务所，真的很感激他。

警察在石原太一的卡车上发现了后藤千春的尸体，但是没有找到父亲的尸体。

在看守所和石原太一会面，石原太一表示父亲是被后藤千春所杀害，声称自己不认识朝仓亮。没有办法回到临时事务所，真弓还是负责在事务所待命，勇治和坂本弘明负责调查石原太一的人际关系，我继续利用警察关系搜索情报。我

请求佐野胜也让我看石原太一和岛袋的调查报告，佐野胜也表示和负责调查的佐佐木商量商量，如果可以的话就约在明天，回到事务所见到了大泽明日香，这时接到了佐野胜也打来的电话，他表示明天上午可以给我看岛袋的调查报告，我决定去铃木信义那里收集情报，铃木信义并不打算告诉我，因为北村幸一和父亲就是因为知道的太多才被杀的，最后我答应只要感觉到有什么不对劲就不再调查了，铃木信义才告诉我去20年前火灾现场附近的山川自行车店找山川春夫，只要说是铃木信义告诉我的就可以了。在去看守所的路上我向大泽明日香要了铃木信义的手机号。来到看守所，岛袋表示不认识朝仓亮这个人。

和大泽明日香驱车来到山川自行车店，山川春夫表示父亲最后一次拜访是在半年前，是来调查众议院议员矢崎谦吾先生，我觉得这个名字好像听说过但是一时又想不起来，在得知街角的矢崎宠物医院是矢崎谦吾的父亲所开之后离开了。回到车上经过反复思考，想起来矢崎谦吾是草撒的目标人，父亲和草撒调查的是同一个人。

接着我们来到了后藤千春家见到了她的丈夫后藤正行，对于妻子的死后藤正行并不感到悲伤，而且他的对话全是疑点，当听到良朝仓亮这个名字的时候迟疑了一下矢口否认了。

回到临时事务所和勇治交换情报，勇治继续调查关于石原造园的线索，并且让他把佐佐木刑警找来，这时北村千惠子打来电话，说是想起来朝仓亮这个名字了，于是我和大泽明日香立即赶往北村家。原来朝仓亮这个名字是小说《暗王》中主人公的名字，而这部小说是新报社出版的。须崎阳一正在忙于挑选结婚场所，当他听到《暗王》这个名字的时候非常激动，原来这是他负责编辑的第一本小说，而作者栗原哲也在前不久去世了，详细的情况明天下午见面后他会告诉我。佐佐木刑警早在事务所等候多时了，他说在石原太一住处发现了肌肉松弛剂，而且留有石原太一的指纹，虽然后藤千春的尸检没有发现肌肉松弛剂的痕迹，但是石原太一也逃脱不了杀人的罪名，佐佐木刑警尽力告诉我他所知道的事情。



第二天我们来到后藤千春的娘家，见到了她的母亲佐伯和美女士。佐伯和美说后藤正行是个骗子，打电话到他的公司结果公司说没有这个人，而且他的左肩上纹着一只蜥蜴，不像个好人，提醒女儿后藤千春也听不进去。

来到矢崎宠物医院，见到了矢崎谦吾的父亲矢崎顺造先生。矢崎顺造说和矢崎谦吾已经断绝父子关系了，之后把我赶出了宠物医院。再次来到山川自行车店，山川春夫说矢崎顺造以前不是这样酗酒的人，那时还有很多远道而来的客人，虽然没有矢崎谦吾的住址但是得到了他的海报和议员秘书田中秀明的名片。

回去的路上给草撒打了个电话，还是无法接通，最后留言让他速与我联系。大泽明日香回忆起以前在夜总会听客人说过肌肉松弛剂被用来作宠物安乐死的药物，于是我们返回矢崎宠物医院。矢崎顺造说自己没对宠物使用过肌肉松弛剂，肌肉松弛剂也没有被盗过，我们再次被赶出医院。

来到新报社须崎阳一说《暗王》这部小说不是虚构的，里面的故事都是真实的，部分人物的名字有改动，但是朝仓亮这个名字是真名。我带须崎阳一回到事务所，原来小说作者栗原哲也的本名是朝仓哲也，就是朝仓亮的父亲，朝仓哲也在去意大利的时候接受洗礼入了天主教并且成为神父，成为神父的他不能结婚，但是回到日本后遇到了朝仓亮的母亲，在家庭和信仰上他选择了信仰，抛下了妻子和孩子，朝仓亮的母亲在他3岁的时候病逝了，其实小说作者还没有去世，在我的百般恳求下须崎阳一告诉我朝仓哲也躲在崎玉县山中的一个小教堂里。

我们再次来到后藤正行家，想假装借用电话放置笔型窃听器，成功之后我和大泽明日香在车上等待后藤正行，打算跟踪他，等了半个小时没有动静，大泽明日香决定去车库看看，10分钟过去了，我有点担心她，来到车库发现被弃在地上的GPS，大泽明日香失踪了，笔型窃听器传来了后藤正行和田中秀明通话的声音。给大泽明日



香打电话也无法接通，在和勇治通过电话之后我回到了事务所。就在我自责的时候一个男子打来了电话，要求我明天带一万日元去经常和佐野胜也警官密会的咖啡厅赎大泽明日香，挂了电话我立即请来了铃木信义先生，我认为打电话的人就是朝仓亮。大家进行了详细的计划，为了明天能够更好地战斗大家都早早入睡了。

中午12点，在咖啡厅等候多时的我接到了朝仓亮打来的电话，要求我在烟灰缸里烧掉那一万日元，当我知道有摄像头监视我之后让我接下来去北之宫公园的长椅，就是我和村濑幸造先生密会的地点。我和勇治赶到公园长椅再一次发现了监视器，这时朝仓亮又打来了电话，让我取出旁边长椅下的两个盒子，一红一蓝，其中一个里面有炸弹，我听到蓝盒子里有计时器的声音于是选择了打开蓝盒子，朝仓亮要求我在30分钟后赶到大泽明日香的家。来到大泽明日香以前工作的夜总会正门前，收到一份快递，寄信人上写着“铃木信义”，打开快递里面是写有“X”、“R”、“L”、“O”、“U”的五张卡片，朝仓亮给我40分钟找出正确的组合，组合错了大泽明日香就会死，组合对了就回答我一个问题。正确答案是“LUXOR”，也就是西原茜所开的点心店的名字，我立即赶到点心店，确认西原茜没出意外，这时朝仓亮打来了“问候”的电话，我问他是不是朝仓亮，他矢口否认了。接着他让我从高井户高速公路入口进入中央道，在八王子出口出去行驶一公里有一个安全区域，这是最后的考验，要求我一人前往。来到目的地看到被抛在地上的大泽明日香，这时过来一辆摩托车，骑手竟然是恒内守，恒内守警告我不要再牵扯进来无关的人后走了。回到事务所后就各自回家休息了。

第二天我们来到崎玉县的圣保罗饭能教会，见到了朝仓哲也，他却说是须崎阳一说了谎话，无论我怎样说他也不承认小说是真实的。没有办法我只好再来找须崎阳一，经须崎阳一证实我见到的朝仓哲也是冒牌货。回到事务所发现吧台里被放置了窃听器，和之前水谷N平放置的一样，于是我们来到水谷家，跟踪水谷竟然来到了矢崎谦吾的别墅，而且发现了冒牌神父。

联系铃木信义把水谷N平绑架了，回去之后我仔细阅读了小说，对朝仓亮的来龙去脉有了一点了解，然后去找铃木信义，他已经在逼问完水谷N平后放他走了，原来田中秀明和朝仓亮洗钱的事情被父亲发现，而水谷N平受矢崎谦吾的委托调查草擞，因为当时草擞在调查他的婚外恋。

回到事务所大泽明日香向我报告了她的调查结果，这时传来了铃木信义自杀的消息，我赶到现场，负责调查的村濑幸造说是上吊自杀，可是铃木信义不可能自杀，在我离开时不知道被什么人打晕了。

绑架我的人自称是朝仓亮，朝仓亮将自己的罪行全盘托出后给我注射了一针镇定剂，当我醒来的时候草擞被绑在我的身边。草擞请求朝仓亮杀了他放我走，朝仓亮说我们知道的太多了，都要除掉，于是又给我注射了一针，在我昏迷的这段时间我看到了很多过去的片段：草擞答应我不会死在我的前面，答应带我去划皮划艇。当我再次醒来的时候朝仓亮趴在地上，草擞手里握着枪。

和草擞去了旅馆，第二天早上草擞已经提前离开了，他打来电话告诉我他和一个市民团体在反对田中秀明的计划，一会副团长金城将会在车站接我，小夜的灵魂告诉我这个金城是假的，这时后藤正行出现了，被后藤正行绑到了某个建筑物里，我告诉他朝仓亮已经死了，他却没有什么反应，这时死去的朝仓亮出现了，额头上有一个蜥蜴纹身，他开枪将后藤正行和田中秀明杀死后把我打晕，放了把火离开了，我迷迷糊糊地逃了出来，还好勇治找到了我才得以脱身。

回到旅馆，服务人员说草撒有留言给我，让我给一个叫上原的人打电话，上原指引我去一个小岛上的酒吧，酒吧老板宫城告诉我朝仓是双胞胎，朝仓亮有个哥哥叫做朝仓俊，原来杀害父亲和北村的是朝仓俊。如果宫城说的是事实，那么草撒杀死的就是没有蜥蜴纹身的朝仓俊。

来到小岛的瀑布前，见到了上原先生，原来田中秀明的计划就是集合大家的钱打造一个旅游城市，这样就会来观光客，就会有更多的钱，市民们考虑到那样的话也会产生暴力团引来吗啡等毒品，所以坚决反对，而朝仓亮就是在这里出生的。最后上原给了我一封信，是草撒写的，信中写到“首先向你道歉。我半年前就诊断出患有肝癌，医生说治疗也只能再撑六个月，我拒绝了治疗，为了镇痛一直在使用吗啡，查找吗啡源头的时候发现朝仓俊利用石田太一回收的金属废品变废为宝，然后再从南亚走私吗啡，父亲提醒我危险不要再查下去了，但是说教你的我也不能做到置之不理，不想把你牵扯进来，所以才骗你说我有了别的女人，我现在在鸠间岛，这里是朝仓母亲去世的地方，亮与俊的不同之处就是他不拜金，他一定会回到这里。癌症这东西说不好，我答应过你不会死在你的前面，还答应过要带你去划皮划艇，也许我要食言了，不过约定就是约定。”忍不住泪水的我终于哭了出来。

来到鸠间岛，一个警察慌慌张张地守着一具尸体，警察不允许我看尸体，我表示可能与我丈夫所查的案件有关，到底是草撒还是朝仓亮，我想草撒一定会干掉那个家伙一定不会失败，掀开裹尸布，看到脑门上的蜥蜴纹身，“这不是我的丈夫。”“那么凶手是？”“是我丈夫。”“请问你们夫妇的名字是？”“夫草撒学，我叫竹内理理子。”“你们夫妇不同姓？”“哦，抱歉，我叫草撒理理子。”

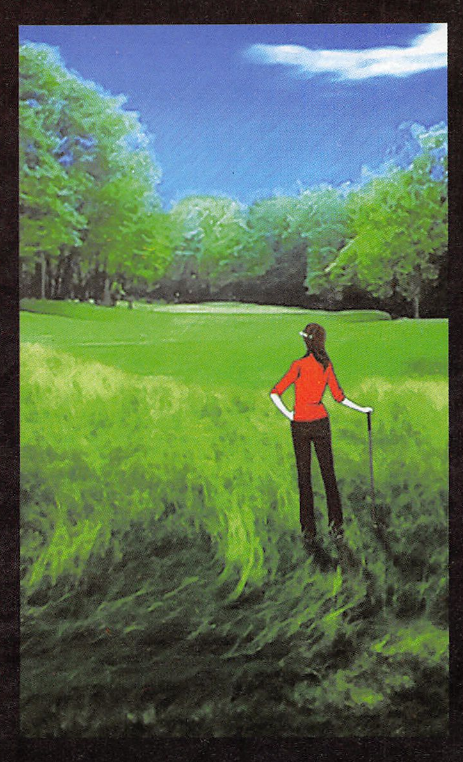
小夜的灵魂来向我道别。“报完仇可以走了？”“我不恨任何人。”“那为何跟在我身边？”“为了保护你。”“谁的委托？”小夜没有回答。“是我父亲？”“完成了约定了，那么再见了。”

回到港口勇治说听说有受伤的人去诊所治疗了，赶到诊所医生说做完应急处理后伤者逃跑了，我问这附近有没有可以划皮划艇的大河，医生说冲绳县第一大河就在附近。

“真是期盼了好久的约会呢，勇治以前还担心咱们的约会呢。疼吗？”“已经不疼了，可能是药起作用了吧。”“我读了信，如果换了是我我也会这么做的。所以不要再向我道歉了，还有要一起度过剩下的日子。”“嗯，是啊。”“这种发动机的船根本不是皮划艇，等你伤好了我们去加拿大划皮划艇。不要说太忙了，就算即将进入深冬也好。”“哈哈，深冬不能划啊。”“不要说不能，好好听我讲话。癌症的事情我一直不知道，不过你能记住约定我真的很高兴，约定就是约定，一定要遵守的，以我的健康程度能活到90，你比较艰难了，在你91岁之前不能死哦。真静啊，在听吗？鸟叫声，美丽的树林，下雪了。”“是啊，下雪了。”“嘿，你怎么钓鱼？喂，告诉我啊，喂……”

草撒和父亲去了那个世界。把球打入羊茅草就找不到了，已经不再在意这些了，只要赶紧寻找就可以了，如果找不到就重新开杆。一次也好，一定要去有羊茅草的英国高尔夫球场，亲眼去看看羊茅草，当然加拿大也要去，在大自然中划皮划艇，用我这双眼睛去见证这一切。

为了我所爱的人们。



忍者很忙

文/绫小路义行

疾风传的掌上激突剧

暗凌：…………

绫小路：…………

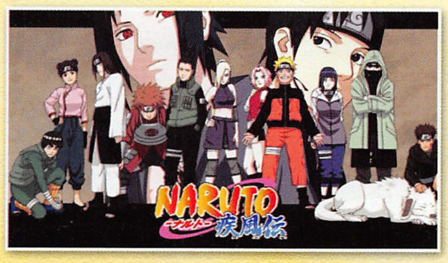
暗凌：………………

绫小路：………………

暗凌：……………………看来不用我多说，读者也晓得你最近听了什么歌了……

绫小路：其实原本的标题应该是“天青色等烟雨而我在等你”的，但我实在掰不出与火影的联系来，所以只能放弃。

暗凌：T_T 到底什么时候我才能从这只狸猫的文章大坑里解脱出来啊！



在动漫界，总有许多成了名的漫画家或制作人乐于享受既得的名声，一边肆无忌惮地捞着粉丝口袋里的钱，一边毫不在意作品的质量，任由作品无限期地连载并恣意挥霍着得来的金钱。作品质量下降的状况叫做“崩坏”，而这种行为被称为“挖坑”（暗凌：你上次明明就不是这么解释的……），业界里最擅长挖坑的有青山冈昌，最经常作画崩坏的有富坚义博（这位好面熟，好像上期刚见过……），以及仗着在《掌机迷》写了几年专栏就拽得二五八万的绫小路。（暗凌：你还有自知之明哦。）

在动漫界，总有许多读者观众，即便晓得自己喜欢的漫画家或制作人已经崩坏，却仍然几十年如一日地继续甘心掏钱追随其身后，这种行为被称为“跳坑”，业界里最知名的跳坑人群包括至今都在期待《HUNTER X HUNTER》继续连载的读者，以及一边骂着“绫小路你丫不好笑了呀，是不是江狸才尽了呀”一边继续每期必看“掌上动漫坛”栏目的《掌机迷》读者。（暗凌：……）

在动漫界，总有许多愿打的作者和愿挨的读者在彼此心照不宣地互相依赖，当读者们主动跳坑后，作者就来把坑埋了坐在坑口数钱，这种行为被称为“填坑”——刚刚获得2007日本萌战“萌王”的古手梨花，你在土里被埋得还愉快吗？

那么，下一个要跳入“狸猫大坑”的你，请快来接受我绫小路大人爱的掩埋吧！（暗绫：你再这样崩坏下去，要被埋的人就只有你！）

多年前一提到“火影”两个字，热血少年们必然会精神抖擞地告诉你：“这是一部关于少年忍者如何奋发图强朝着最强忍者道路前进的热血动画。”

时间稍微推动一点点，些许年前一提到“火影”两个字，同人男女们必然会暧昧迷离地告诉你：“这是一部关于男忍者A与男忍者B是同班同学，然后A与B某日莫名地亲吻在了一起，随后娇蛮B与强气A就开始了表面不和内心爱恋的苦旅，直到别的村子里的男忍者C加入战局，A才开始迷惑自己到底是爱着哪一个的困境中，最后B受不了

A的优柔寡断，负气离开村子远走他乡……的BL动画。”（暗凌：你知不知道你都在说些什么啊？）

接着我们把目光放到一年前，只要一提到“火影”两个字，普罗大众一定会打着呵欠告诉你：“这是一部讲述从东村接任务到西村送信然后回到东村找NPC领取报酬，其实我更宁愿组团去打Lord Valthalak刷蓝色装备升TO……的网游模式动画。”

是的，当岸本齐史随便以一个“外出取材”的借口抛下了日夜赶稿的周刊连载，实际很有可能是跑到夏威夷海岸上边喝果汁边看比基尼之后，缺少了原作支持的动画版随即沦陷进了需要不断靠动画制作方编写“原创剧情”拖延时间的大坑里，可偏偏早就习惯性地收看动画的观众们无法就这么简单地从坑中爬出，即便剧情早已白痴成了“鸣人找回了邻居王大妈的小狗，于是他的搜寻技能等级提升1级”的网游支线任务，观众们还是一边泪飙地喊着“至少也多给一件魔防+5的护手呀”一边继续追看。

好在漫画版的进度终于突破新章，有心摆脱“原创剧情”阴影的动画制作方也随后洗心革面大换血，从监督到配乐换得一个不留，改个“疾风传”的新标题重新出山，多的是老FANS照单全收——所以我下次改个“掌上动漫坛 烈火记”，你们也一样会热泪盈眶的吧？！

《疾风传》动画开篇第一话，媲美电影的华丽画面几乎要让那些完全被“原创剧情”阶段的崩坏质量粉碎信心的观众，重新燃起对动画制作方的希望。然而鸣人推门不见丧尸而小樱也没有双枪乱射，穿过了“这里不是安布雷拉北极基地”的幽暗隧道后，走到洞口时发现的短发少年却十足十地冲鸣人流露出腐味浓郁的销魂眼神，于是同人女撕心裂肺地嚎叫着“佐助你就算长大了，但是你胸肌发达了可以但是头发变短就不行啊”——随后动画片头歌一放，画面质量打回原形，所有角色该走形的走形该掉帧的掉帧，风轻云淡得似乎连监督都不承认刚才有出现过华丽精彩的7分钟开篇剧情。

好歹剧情总算是回归正统了，姑且不论画面的质量到底如何，至少能看到新的角色造型还是让人满心欢喜。眼瞅着鸣人脱下了原本那一身鲜黄得刺眼的体操服，于是让那些羡慕着《网球王子》的粉丝们可以光明正大地穿着龙马的制服走上街去的火影饭们由衷喜悦的时候，长大了的鸣人一转身，便又穿上了鲜黄得刺眼之余还带着点黑得让人发怵的吊环运动服——“这这这还是没办法穿上街呀！”火影饭们继续泪奔着。

《疾风传》的故事是发生在佐助离开木叶的几年后。当然这乎乏无奇的几年间没有谁推谁谁被谁推也没有谁拉着谁的手来推谁（看完这段话，你的眼睛该散光了吧？），自然是没什么可看性能让读者和观众愿意追究下去的。而几年的时间足够高三的学生读完大学也足够隔壁小虎子娶了媳妇生个娃的，当鸣人继续一脸沉重地在胸部没长拳头倒大了不少的小樱面前承诺着“我一定会把他带回来的”时候，在粉丝间回响的“这爱可真深呀”的赞叹顿时再现了当年白与再不斩痴缠爱恋的盛况。

偶像团体一直是招揽人气的必胜法宝，就好比当年小虎队的海报家家墙上都有，而周渝民一边唱着“我不是F4”但粉丝们还是固执地喊着“就算你生是小S的准姐夫但你死也还是言承旭家的死人”，都证明了将帅哥拉出来排排站始终是稳赚收视率的铁杆保障。于是死神有了十三队长福娃有了五只就连葫芦兄弟也都是北斗七星个个闪亮，“晓”的群起出动就不难想象会在粉丝间造成怎样的轰动。

原本只是鼬与鲨鱼的出现，就已经让“晓”的后援会多了无数口味奇特的拥护者。为了完成“晓”抓捕尾兽以复活冥王的计划，接着登场的蝎和鸽子，更是“欢迎来到黎明动物园”的旗帜飘扬在木叶村的上空——至于猪笼草……“不看不知道，世界真奇妙”请问还有没有同学记得是中央电视台哪个节目的宣传语？

要说这岸本齐史会制造话题来引发关注一点也不假，当年的“卡卡西的面罩下面还是面罩”之谜至今让人记忆犹新，而《疾风传》的开头，“胸肌有可能变得很发达哦~”的青年版佐助还没正式现身，俨然成为“贫乳是稀有价值”男性版代言人的我爱罗就先传出了战死沙场的噩耗。

少年漫画里有条不成文的定律叫做“只要有人气的，终究会变成朋友”（腐女漫画里则把定律改为“只要是美形的，终究会变成小受”……），于是我们这么多年来，亲眼看着贝吉塔叛变了，飞影叛变了，仙道彰叛变了，大家统统都叛变了——一个个全然忘却了当年对地球的野心对魔界的企图对流川的痴恋（？），纷纷抱着“为你死我愿意，为你生我更求之不得”的心态对主角



大献殷勤。当年岸本只是在初期设计了我爱罗这么一个看起来有些古怪的少年，作为主角阵营的最强敌手来展开激斗。但没想到不管是漫画版的阴郁低沉，还是动画版仗着石田彰的迷人声线就在那勾魂夺魄，都让这个少年竟然大红大紫得连原本的人气王佐助都要退让三分。于是岸本见好就不收、为了将这个角色的人气和寿命一直延续下去，就干脆让我爱罗随后一挺胸膛，大声道出了“我不只是一个反派角色，其实我还是葫芦娃”的真相（……）。



在与迪达拉的对决中，我爱罗不幸被算计后生擒，接着就被带到了“晓”的秘密集合地里抽取体内的尾兽，告别BL广播剧多年的石田彰再次展现他“不叫则已，一叫惊人”的磁性声线（另一边在《现视研2》第5话里继续叫得一副很享受的样子…），在一通胡喊海叫之后，少女们嫣红了脸颊，情不自禁地在电视机前低喃：“呀，他被八个男人吸干了……”（所以你们到底都在幻想些什么啊！！！）

奇特的是，即便鸣人成长了，小樱成长了，宁次成长了，天天成长了，就连丁次也都从胖少年成长为胖中年了，若干年前就一直俊俏风流地活在我们记忆里的卡卡西老师，如今却依然风流俊俏地捧着他那本明明就比《哈利波特与死亡圣器》薄了不知多少倍的色情小说不停地在看。更奇特的是，原本在与再不斩战斗时，卡卡西只是轻描淡写地以“这不过是将催眠眼和洞察眼综合在一起的血继限界”解释完原理的写轮眼，到了“疾风传”里被再度开发出新技能，使用空间扭曲直接掰断了迪达拉的胳膊——我说岸本老师，你到底知不知道初级青魔法与究级黑魔法根本就不是一个等级的东西啊？！

为了拯救我爱罗，木叶同时派出了凯小队和卡卡西小队联合行动。然而等到两队人马赶到目的地时，由于洞口封界忍术的作用，使得凯小队的成员被集体复制了能力，被迫将两队人马拆散。眼看着小樱与千代婆婆对上了蝎，鸣人跟卡卡西追着迪达拉跑，凯小队竟然硬生生地与复制人打了数十集都没打出个结果。直到卡卡西小队即将打完收工，小李赫然醒悟地提出了解决战斗的秘法：“要想战胜自己，那就要比自己变得更强。”——岸本老师，其实您真的很适合转行写台湾言情小说堆砌废话骗稿费的！

相对于银发酷男和热血少年追逐着金发帅哥追了几十集大约跑完一条赤道的养眼画面而言，另一边野蛮少女与干瘪老太对上臃肿老头的决斗在一开始并没能引起多少人的兴趣。（暗凌：被你解说成这个样子，谁还会有兴趣啊！）初期以驼背臃肿造型出现在人们眼前的蝎，让即便是鬼鲛的粉丝也有点火大：“不要以为我们是个动物就能接受得了啊！”之后岸本随机应变，少女的拳头撕裂了丑陋的衣裳，随即露出的是粉嫩的脸蛋和坚实的胸膛——喂！你们当我这是在写成人读物哪！

身为砂之国S级叛忍的蝎，专以剥取忍者的皮制造强力傀儡为乐。当他与自己的祖母展开生死之战的时候，我们不仅看到了他所收藏的众多男人的躯体，更亲眼见识到了“他一拉裤子——呀！竟然露出了一百只机”的究级傀儡术。（暗凌：－_－b 所以你引号里的话到底是什么意思！！）然而到底是“同学爱新鲜，美型大过天”，美少年版的蝎刚一露脸，原先“又老又丑快去死吧”的斥责声顿时听不见，此起彼伏的全是“在那老朽丑陋的肉体下禁缚着的是一颗稚嫩孤独惹人恋爱的灵魂”的尖叫声——所以你们别真的当我是在写情色小说呀！！

在一片“蝎大人，请让我做你爱的傀儡”的口号声中，蝎最终不敌小樱与千代的联手倒下了（喂喂喂，现在又有猪笼草出场了，你们也要去做爱的肥料么？），然而岸本终究无法拗过粉丝们嫌丑爱美的歪曲审美情趣，牺牲了千代救回了我爱罗，赚足了眼泪的同时也顺理成章地让不美型没人气的角色早早下场领便当去。

作为卡卡西暂时修养时期的替班，大和的出现无疑曾让高达SEED的粉丝们陷入了“他的通灵之术一定会召唤出FREEDOM”的遐想中。身为暗部的一员，一切成谜，连名字也是由纲手临时命名的。与卡卡西的手捧《亲热天堂》相对的是，大和的兴趣则是没事就用手电筒照自己的脸露出一副“我不是贞子呀，但是榛子你怕不怕呢”的奇怪表情。会使用罕见的木遁忍术，真实身份则是大蛇丸利用初代火影的细胞所培育出来的人类。虽然大和的出身让人着实怀疑他会不会随时从背后

伸出一只翅膀，或者没事就看着初代火影的塑像叫“妈妈”，但事实证明大蛇丸不是宝条博士，而大和也没有亲手捅死卖花女，在他渐渐展露风头的同时，又一个加入鸣人小分队的成员，叫做佐井。

肩负着暗杀佐助任务的佐井，不仅名字的汉字写法仅有一字只差（当然取名字的理由也都是让同人女脸红的“为了与佐助有关系”），就连忍术方面也都是“我画画来你来看”的配合无间。平时面无表情性格冷淡，整天露出的肚脐让蔡依林都脸红羞涩，就连与鸣人合作时也都是一副“其实我一点也不在乎你”的外冷内热模样，然而在感受到鸣人的信念和热情之后，最终放弃了杀死佐助的计划，走上了让鸣人在左右为难后再接着中间遭堵的局面。擅长忍术为“超兽伪画”，可以将用毛笔画出来的动物实体化，由此可以怀疑他应该有个失散多年的哥哥叫神笔马良。但他与自己哥哥（非亲生）之间的纠缠则更让他的人气一路爆棚，再考虑到腹黑男与元气少年，所以岸本你打算接下来要将《火影忍者》转向“木叶村男公关部”的路线发展么？

早在“晓”组织刚露面之时，网上就已经吵闹得沸沸扬扬的“鸣人他爸是四代目，其实也就是晓的首领”的猜测，到了《疾风传》里终于得到了证实。鸣人之父是四代目已经被自来也爆料出来，随后自来也就在晓内部遭遇强敌生死未卜——由此我们可以得出“散播小道消息的人都很短命”的定律。（暗凌：真要是这样，最先挂的人一定是你。）而当阿飞一把揭露出他才是“晓”最终BOSS背后的BOSS的真实身份时，被岸本耍了一通的粉丝们都不约而同地发出了“原来阿飞的背后不是李寻欢么”的惊叹。眼瞧着组织的成员陆续出现，原本在路人惊叹中被形容成为与传说三忍同一级别甚至更牛X的敌人，相继被鹿丸干掉被鸣人秒掉被佐助做掉，废柴得让人无法遏止地连连叹气。反倒是佐助的黑化更凸显了人格的阴暗，失去利用价值的大蛇丸被干掉，新招揽了三名手下的佐助更加意气风发地能够随时在战斗途中歇下来搓几圈麻将，此等人员配置着实劳逸结合可进可退。

至于曾经明明两条眉毛比擀面杖还粗的小李在本作的表现，我只能告诉你：“里外莲花都开了，菊花还会远么……”（暗凌：－_－# 狸猫你是想被活埋了吧？！）

掌机平台的《火影忍者 最强忍者大集结》系列一直不缺人气。以横版穿关作为游戏方式，不仅能让玩家迅速上手，也能借由动作游戏的爽快感来凸显出忍术的奇妙。发售在DS平台上的《最强忍者大集结5》，继承了前几作的流畅打斗优点，以简化的操作方式来增强战斗的刺激性，并且被赋予了《疾风传》的标题，紧贴漫画和动画的步调，将所有人气角色全部网罗，剧情方面更是再现了几场精彩的殊死战斗。

在活用DS机能特性方面，本次游戏依然采用了利用触摸屏发动忍术的创意。无论是需要旋转的“大玉螺旋丸”，还是需要来回拉伸的小樱铁拳，不但将互动性结合得很好，在娱乐性上也是FANS向改编游戏里难得的精品。

《最强忍者大集结5》中，“晓”成员在漫画中已经露面的将全部登场，每位角色发动必杀技的时候都有魄力满点的特写画面，爽快程度绝对能让玩家大呼过瘾。

另一方面，由游戏厂商TAKARA TOMY制作的新作也即将公布。这款DS平台火影新作，名称为《火影忍者疾风传大乱战 影分身绘卷》。新作将是全新类型，使用“影分身”的动作游戏。游戏以“火影忍者疾风传”的剧情为主线，主角鸣人通过影分身展开爽快的战斗。 与《最强忍者大集结5》不同的是，游戏的剧情将增加不少原创要素，而在动作性上也有了更多新的玩法。

比起前期阶段的剧情，《疾风传》不仅让主角们的年纪和心志都得到了成长，在描述人物思想和作品主题时也有了更加深邃的进化。

千代婆婆的牺牲，阿斯玛的捐躯，都让人为之心碎神伤。从他们身上所传承下来的亲情羁绊和梦想，都为《疾风传》增添了更多的人性光彩。而那些看似凶恶的反派角色，隐藏在他们身上的痛苦和迷惘，却也是足以触动我们心房的另一种震撼。

但愿岸本的归来不会是为了挖坑等着粉丝往里面跳的阴险策划，毕竟在叶子飘落的时候，我们从多年前就一直仰望着的燃烧的火光，就已经在我们的青春里扎根炽烈，沸腾了整整一个时代的年少回忆。

忍者很忙忍者很忙，正文不长不用那么麻烦了，抛下伤身体的啤酒，从下一刻开始我们所要铭记的，将会是另一个经典将被铸造的崭新传奇。





水手服，又称水兵服，是一种在日本流行的中学生校服款式。1921年，福冈女学院院长伊丽莎白·李女士将水手服率先推行。这种款式的意念来自英国皇家海军的制服，是李女士在英国当交换生时接触的。

■文责/露琪

Welcome to sera world



水手服的起源来自于早期英国海军的服装，也叫甲板服。后来在英国国内作为儿童服装流行。当时的英国海军是世界最先进的海军，所以各国都纷纷效仿其制度、服装样式等。水手服最初在日本也只是海军士兵的服装，大约是1872年海军服制度制定时所导入。当时正值日本明治维新时期，人们都沉溺于富国强兵的思想之中，因此这种带有军事涵义的服装也就正对日本人的胃口。原本日本学生的制服为传统的和服，也就是所谓的裤裙，不管男女都是穿这种，现在也只有在大学毕业典礼看得到了。明治末期到大正初期逐渐洋装化运动后，日本的学校陆陆续续抛弃了传统的和装，采用的式样则是我们现在常见的黑色立领制服，这是用真正的海军军官的军装修改而成的，最早是在1879年由日本贵族学校学习院正式采用，之后就逐渐变成了中学以上学校的正式服装。

如同男性的制服一样，水手服也会带有海军的服装式样，这种服装常带有特殊的领子及裙子。伴随季节的变换，夏季和冬季服装的袖子长度和材料会有适当调整，在前面会有一个丝带构成的领节，并和袖子缝合在一起。丝带形式主要包括：领带式、饰扣式和弓形式。常见的颜色为海军蓝、白色、灰色及黑色。鞋、袜及其他附件常被作为制服的一个部分。袜子常为海军蓝或者白色；鞋则为黑色或者棕色。而对于女孩子来说，由于没有女兵专用的服装，所以就借用了水手服来代替。最早是福冈女学院先作为体操服采用，然后逐渐变成正式的制服，接着风行全国。在战前全日本的女学生全部都是穿用水手服，而又根据国情，原本下半部的裤子也被修改成了裙子。从中我们也可以看出，从服装表现上，同样是穿着海军制服，但是男女却不相同，这是日本传统男尊女卑的文化使然。因为制服代表权威、服从的意义，男学生穿着代表管理者的军官制服，而女学生穿的却是代表被支配阶级的士兵制服，经由这种方式确定了整个社会秩序。后来在战争的岁月里，水手服也成为整个国家动员体制中的一个重要配件，象征了绝对服从。后有中国台湾、中国香港、中国大陆部分地区、韩国引进，作为学生制服。而西方未继续将其作为学生制服，实可谓墙内开花墙外香。

现在，越来越多的日本女孩子都把穿水手服看成是一种时尚。她们会购入和学校校服不一样的时装水手服。有的日本年轻人也喜欢穿水手服扮Cosplay，水手服已经成为了一种时尚的象征、青春的标志。

该服装的特点是：男式为海军军服无特别之处，女式样式繁多，其均为大翻领，夏装浅色，秋冬装多为蓝黑。女生身着此装时，尤显清新可爱。



◇萌之水手服动画推荐——《幸运☆星》

这部今年4月的新番(好吧,现在是旧番)就不用多做介绍了吧,现在满大街的脑残表情已经足够说明人气,而露琪最近也静下心来好好地观看该片,确实是神作哈(迟来的感慨)。尤其是片头曲,简直就是为本期专栏量身定造的,下面一起来欣赏歌词吧,萌翻人不偿命的哟~>_<



歌名:拿去吧!水手服

作词:佃亚贵　作曲/编曲:神前晓

演唱:平野绫(此方泉)、加藤英美里(柊镜)、福原香织(柊司纱)、远藤绫(高良美雪)

所属专辑:幸运星主题曲

歌词翻译:

泉:好!那么就开始吧
镜:来吧
泉:(哈欠)
镜:你给我认真点开始啦

泉:暧昧的3公分
镜:你是指我的胸部吗?过分!(怒龇)
泉:不过校服做包装的话倒也没什么不利因素。
众:噗(笑)
加 油 吧? 去 做 吧
这种时候要多做伸展运动
汗水浸透的衣服若隐若现 达令口瞪目呆!!

泉:有点懒洋洋的　镜:有些什么要出来了
司纱:我爱你　美雪:咦?好像有一个不对吧
美雪:整天烦恼的人 司纱:高单杠
泉:美食家菜单　镜:你给我好好玩!
她吓了一跳 皮肤都泛得红红的呢
那就是所谓的小女生嘛
只有我一个人被吓到了吗?麻烦排骨拉面再来一碗碗碗!

BON-BON 啦啦队
Let's get! 樱桃派
RAN-RAN 欢迎会
Look up! 大新闻
是!存在感薄弱得像天边的小星星
一个撞到头 一个脱了力 一个在发呆
一个大声地唱歌我们是卡拉OK四人战队!★拿去吧!
反正笑到最后的人一定是我
因为我穿的是水手服呀←这就是结论

明明才星期一的说!
怎么心情就这么不爽?
我还是喜欢夏版的校服←呀?哇!超可爱的耶!★
接近到只差3个像素了 怎么还在踌躇啊 讨厌~☆
加油吧　打起精神　我的达令拜托你咯

镜:气氛高涨　美雪:气氛低落
司纱:谈谈恋爱 泉:现在还不能告诉你们
司纱:撒娇的孩子　美雪:保镖
泉:通讯录　镜:你还在乱来 去死!
她的小指被踩到了 貌似很痛的样子
十分夸张地走了一下光 看到黑色长袜了
那不就是传说中的绝对领域吗?　好想抱着使劲踏她那光滑的美腿

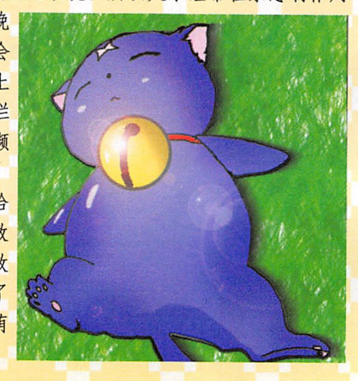
MON-MON 冒险传
Let's go! 战处女神殿
YAI-YAI 渡岛民谣
What's up? 大诱惑
为了弥补丧失感 想打工赚点小钱
结果一找就找到打工的地方了
我的人生真是一点悬念也没有啊
去试试看吧!
吸引新的目标 这才是我的挑战
就算换上了水手服 我还是我

就这个周末去怎么样?靠暴露服装吸引目光太俗套了
我们穿上校服一定能够轻松取胜
以3m/s的速度冲过来抱我　我要挺住☆(Gyu)
心跳好快　腰背好痛
我就是超级小甜心!!



PGBAR VOL.45

本期头条：新颁布一条针对濒临灭绝的边角栏的保护法，主编下令从下期开始除了目录之外每一页都要有边角栏！想让自己的话上边角栏的朋友们，是让你们的脑细胞再度活跃起来的时候了，想跟小编们在边角栏互相调侃吗？回函卡上的边角栏留言里千万不要留下空白哟！下面请随我一起来回顾边角栏的发展史吧，我最初来到编辑部的时候，所有搬运回函卡看回函卡整理回函卡的任务都由雪人老大一肩承担，那时候他的办公桌上堆满了回函卡，那可是很壮观的景象。后来他不满足于只有自己在边角栏露面，就叫其他小编也一起寻找有趣的发言登上边角栏，并鼓励我们多回话促进交流。在雪人老大离开之后，整理边角栏的任务就平均分摊给了每个小编，每人每期都要整理出若干条边角栏留言，当时我与其他小编商定好，他们帮我多整理一些，我负责逐条录入。呃，虽然我跟其他小编一样也是是用拼音输入法的，不过打字速度比他们都要快一些，因此获得小侃赠送称号“人肉打字机”。边角栏留言都是从前一期的回函卡中找出来的，而那些回函卡到得比较晚，所以大家经常在杂志制作周期的后半段集中突击完成这个任务，若是碰上有些游戏出的晚却又要把攻略赶出来的情况，小编分身不能，边角栏的数量会被迫减少。接下来就是恶性循环了，边角栏数量越少，被登上边角栏的几率越小，导致回函卡上的留言也越少，因此边角栏的数量更少，回函卡上的留言也更少，直到最近边角栏终于濒临灭亡了……振兴边角栏，人人有责！



上期就预告过有新效果的插画到货，那么就先展现一张给大家看吧，画师DD说用了透写台之后，减少了草稿上的杂线数量，将草稿透写扫描上色的时候，画师DD又加入了一些光晕效果，插画看起来是不是亮丽了许多呢？我是一眼就喜欢上了哟，顺便说一句，画师DD给一些插画起了标题，我决定依样葫芦搬来用，对照标题看插画会更有感觉的说。

我是很宅的分隔线

吉林省 孟日旭

可爱的菜团，你好！这么多小编中，我总觉得你说话最有品位，不是自夸，我觉得和我一样。我好想问下菜团，那个……我的老版NDS插卡口中的那个读卡的东西被我弄折了，就是插DS卡的那头里面的那些一个一个排着的像针一样的东西被我咔嚓了，还能修好吗？如果能，大概要多少钱啊，我不怎么相信JS，我只相信你们。

信我给菜团看过了，问题的答案也从菜团那里问出来了，现在代替他来回答你：能修，理论上把断掉的部分再焊接起来就可以了，但是这需要高超的技术，一般人自己修不了的，就相信JS一次吧。至于修理的费用，菜团随口说是10块就可以搞定，但是我想JS有可能漫天要价吧，所以你自己把握咯。

陕西西安 辛明亮

这次来信主要有事求助于宅女大人：小人家在长安的城中，家中有车又有房，生活乐无边。谁知有一天，人送DS到眼前，可惜父母管得严，不敢示人藏一年……已经藏着偷玩了一年DS，最近爸妈越来越注意我，我该怎么办呢？

先仔细想想，为什么会获得家长关注度上升的效果，成绩下降了？大考快到了？偷玩游戏睡眠不足了？我突然想到一种可能，也许他们早就知道你偷玩掌机的事情，只是由于你一直表现良好，所以他们不想干预你的这点小秘密呢，最近由于某些原因，他们认为你玩游戏影响了学习，于是给你一些暗示，希望你自己能够领会。我个人认为比较好的方案是一旦父母找你谈话，马上坦白从宽，甚至可以主动交出DS，跟父母做一个约定，例如每天完成学



用眼神杀死你！

更精彩的世界在屋外，游戏只是暂时休息的小屋。

（河北保定 赵晟罡）

——总结得太精辟了，所以说健康游戏公告里写着“适度游戏益脑，沉迷游戏伤身”哪，整天闭门不出哪行呢。

狸猫每次都写这些乱糟糟而又邪恶的文章，可是每次结尾都一本正经……

（福建福安 叶欣）

——上学的时候语文老师说过写作文要达到凤头猪肚豹尾的目标，好的开头让人眼前一亮，好的结尾让人回味无穷。

是男人就去开高达！《高达战争编年史》实在是太好玩了！

（广东佛山 黎伟滨）

——真是让人觉得振聋发聩的宣言啊，实在是太热血了，但是没有并非身为NT或没有NT潜质的人也能开高达吗？可以吗？不可以吗？可以吗？不可以吗？

出借主机三大原则：1、不得以任何理由转借；2、不得在上课（工作）时玩；3、与对方家长达成默契。（全是经验呐）

（陕西西安 辛明亮）

——难道全部都是用血淋淋的教训换来的经验？这些经验确实非常有用，很值得推广。

习任务之后允许玩一个小时之类的。

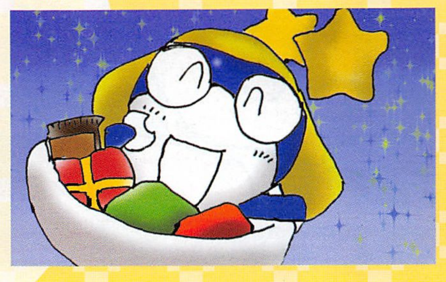
说起来我上初中的时候，经常和我老妈对战《马里奥医生》，周末往往战到晚上一两点，老爸嫌我们太贪玩，就偷偷把小霸王电源线藏了起来。不过我家那一点点大的地方怎么可能藏得住东西，我和老妈一起找几分钟就能找到了，两个人趁老爸不在家的时候偷偷地玩，玩好之后再把电源线放回老爸藏匿它的地方。一段时间之后，老爸发现不对劲，又把电源线换了个地方藏起来，我和老妈仍然在这种捉迷藏式的行动中继续享受对战的乐趣，偷玩游戏也其乐无穷啊。

河北衡水 孙丽松

我可以说是幸福的，因为我有PSP；我可以说是幸运的，因为我父母不反对；我可以说是快乐的，因为有人可以和我联机。我有一台港版黑色PSP，刚买还没一个月屏幕就摔碎了，花280大洋换了块屏，我心痛啊，那是买摄像头的钱啊……现在我想把机器卖了，再买一台新版PSP，不知道值不值得买。JS说旧机子+4G棒+550大洋=PSP2000，我当时头就大了，新机子只是轻了点、薄了点、屏亮了点，AV功能我又用不到。我现在在犹豫，钱自然没问题，我爸会支持我的，现在就是不知道该不该换，我的PSP可是在暑假刚买的，希望你能给我出出主意。JS说PSP2000要1550元，不知道贵不贵啊？我可不想上当！

老实说关于硬件报价方面的行情我是一点都不懂的，自己没有购买计划的时候就不会去关注这个方面的消息，不过刚才特地去问了一下小沛，被告知新型PSP大约需要1700左右。至于用旧机器加棒子贴钱换新机器的做法是非常划不来的，单一根4G棒就要300多呢，拿去换机器的话还得再另买一根棒子来用，JS这如意算盘倒是打得很好嘛。你自己的想法已经很清楚了，新机器比旧机器只不过是轻了点薄了点亮了点外加一个根本用不到的功能，显然不值得为了赶潮流那点新鲜劲而花费大代价，冲动消费可是理财的大敌哟。

信里还提到了4G棒不够用的事情，我和小沛一致认为再添置一根4G棒并不是很有必要，反正家里有电脑，往棒子里拷东西或删东西是简单到不能再简单的事情，4G棒的容量和电脑硬盘的容量差距多明显，把东西都存在硬盘上，想看什么动画或者玩什么游戏了，花几分钟动动手不就解决啦？



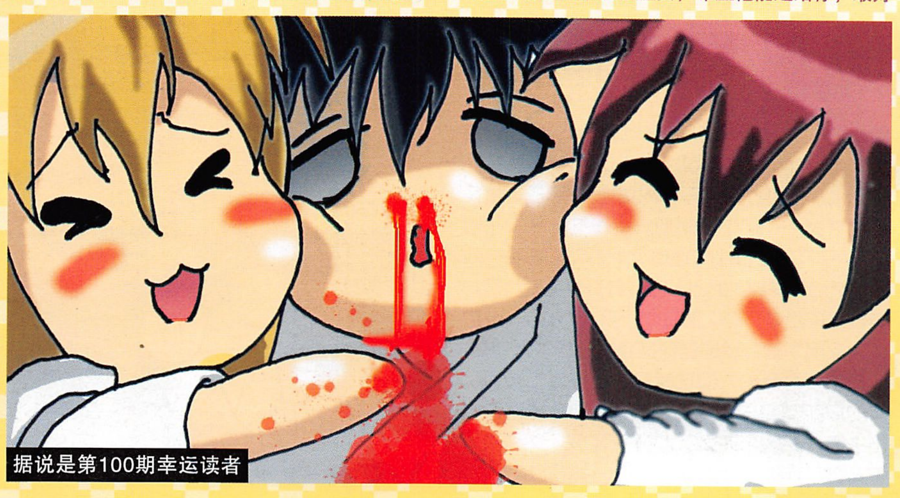
山东渚城 郑钧

这是我从看PG以来第一次给你们写信，主要是无机一族，没有什么问题，月月看PG解馋，前一阵遇到一些不愉快的事，有种不吐不快的感觉。我有一个朋友关系很好，基本上跟穿一条裤子差不多，就在上一个月，他对我说他想买台PSP，在我们这种小城玩PSP的确实不多见，我当然很支持他。他还跟我说他手上有千元左右，还差六七百，我于是脱口而出说我帮你先垫上吧。我于是连夜把MP4卖掉了，卖掉MP4的原因有两个，一个是那种MP4开始降价，再一个是我也想存钱买台iDSL。拿到钱之后两天，他就入手了台蓝色豪华1000，起初我张嘴想问他借，但终究忍住了。后来，他在一次无意中提及他还欠多少钱分别是谁谁谁的，但唯独不提欠我的六百，于是我就问他。他很惊讶地说："你不是答应我们合伙买的嘛，大家一起玩。"我想我大概说错了，再一想那样也成，反正离买DS还差不少呢，和他先玩着小P。差不多过了有半个月，我认为是问他要的时候了，他很痛快说明天就带来，结果一天两天三天……他一次又一次用蹩脚的理由来搪塞我，终于在他第六次向我解释理由的时候，我借口头疼走开了。那时我心里没有怨，没有恨，只是胸口的寒气蔓延到全身使我感到麻木，曾经那么好的朋友，唉。

先听一个故事吧，有兄弟两个人想要买鞋，但是各自的钱都不够，于是决定凑钱买一双鞋穿，商量好轮流穿。哥哥白天穿着新鞋在外面到处走，到了晚上，弟弟穿上鞋在房间里到处走，就这样谁也不愿吃亏，自己花了钱总想穿个够本。一个月之后，鞋就穿坏了，哥哥说："弟弟，咱俩再凑钱买双鞋吧。"弟弟回答："要买你自己买吧，那双鞋害我一个月没睡好觉。"

十个人听这个故事可能会产生十种不同的理解，我引用故事的意思是想告诉你，不要跟人合伙买东西，否则使用权分配会很麻烦，当然了，你的本意并不是跟朋友合伙买，他曲解了你的意思。如果一开始就跟他说好什么时候还钱，后来就应该不会发生这种事情了，相信大家都会跟我产生一样的感觉——你的这个朋友太不厚道。朋友分很多种，普通老百姓交的朋友谓布衣之交；有钱人与没钱人交朋友谓车笠之交；在逆境中结交的朋友称患难之交；吃喝玩乐结交的朋友称酒肉之交；年岁差别大，行辈不同而交情深厚的朋友称忘年之交；幼年相交的朋友，称竹马之交；交情深厚的朋友谓肺腑之交；亲密无间的朋友谓胶漆之交；生死与共的朋友谓生死之交；情投意合的朋友称莫逆之交；哪怕砍头也不改变友谊的朋友称刎颈之交；无意中相遇而结成的朋友称邂逅之交；在道义上互相支持的朋友称君子之交；只见过一次面，交情不深的朋友称一面之交；仅点头打招呼，感情不深的朋友称点头之交；平淡而浮泛交往的朋友称泛泛之交；见过面但不熟悉的人称半面之交；旧时结拜的兄弟姊妹称八拜之交；交友不嫌贫贱的称杵逆之交；宝贵而有价值的交往称金玉之交。

现在的事态已经摆明了告诉你这个朋友不可深交，但是继续保持这种尴尬的状态也不是办法，你没了打算买iDSL的钱，他又总是找借口不肯把PSP给你玩，建议你找个机会跟他直说：那600块钱对你来说很重要，希望他能还给你，最好



据说是第100期幸运读者

只要你敢投，我们就敢登！快来拿你的稿费吧！

征稿栏目

1、特别策划：如果你有好的选题，不妨也自己策划制作一篇大型游戏专题，只要是跟游戏相关的都可以，但请注意字数不要少于10000字。

2、游戏点评：最近你又玩什么游戏了？相信对每一款游戏都会细细品位的你一定有一套自己的见解，就把这些看法和感受写成文字发给我们吧！

3、游戏心得：每个人打游戏都会有不同的打法，不要太吝啬，把独家游戏秘诀发给我们共享出来，让全国玩家一起来交流吧！

4、任性贴图区：把你画稿投到这里来吧！

5、NDS的生活应援：你与NDS一定有许多有趣的故事吧，发给我们，无论哪方面只要跟NDS有关的，都要！

6、口袋迷CLUB：2008年期待回归，更需要你的参与，请把你对口袋妖怪的感想发到这里吧，全体口袋迷欢迎！

7、游戏单间：这里有很多热门游戏的专栏，每个都欢迎大家投稿，任何相关话题都可以了，只要你敢投，我们就敢登！

8、秘技侦探团：游戏秘技，小技巧，请发往这里……

9、萌之乐园：和萌话题相关的，你发到这里，露琪在等你！

10、游戏小说：欢迎广大文笔能力强，有小说写作水平的玩家发来自己的游戏小说，原创或是根据游戏情节改编均可。字数不低于6000字。

11、PG博客：聊聊游戏，或是聊聊你的游戏生活，也可以再侃侃你对游戏或事件的看法，游戏过后我们在这里宣泄情感。

12、爱机学堂：有什么关于游戏的基础问题你还不了解吗？这是对初入门玩家的专门区，请把你想知道的发给我们，我们负责解决问题！

13、怀旧长廊：其实编辑部很多人都很念旧，对老游戏总有说不完的话题，你跟我们一样吗，那你快把自己的老游戏回顾和感想发过来吧！这个栏目为你而开！

14、玩家生活照片：很简单，你平常看到什么有趣的事情吗？和游戏有关或没关的都可以，拍成照片，付上详细说明，寄给我们，后面你就瞧好吧！

15、DVD高手影像：这个也不要多说了吧，你有录制影像的条件的话，就来吧！其他的游戏DV相关作品也可以投稿《掌机迷DVD》！

所有投稿者注意：

1、请在你的投稿来信或电子邮件中，写明详细的地址、姓名、联系电话、身份证号。不然，稿费压在我们这里是很危险的哟！

2、电子邮件请一律使用DOC或TXT格式投稿，书写格式正规。

3、投影像的作者请将影像刻录成光盘，并附上详细的影像段落说明。

4、以上相关投稿，请统一发到“《掌机迷》08年征稿组（收）”

投稿信箱：
dr@vgame.cn
来信地址：北京东区安外邮局75号信箱 《掌机迷》08年征稿组（收）
邮编：100011

不要顺水推舟把合伙买机的事情当作最终结论，不然以后若是再起纠葛就更难解决了。并不是所有的朋友都不能谈钱的，钱可以外借，但是要分对象，相信你经历这件事情之后，会得到对以后有用的经验吧。最后说一句：看中奖名单。

山东东营 lingqiqi

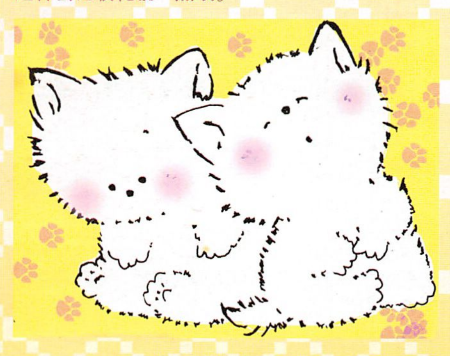
我和我们班另两个“画师”也想投画稿，《电子游戏软件》《动感新势力》《掌机迷》《电玩新势力》都接受画稿吗？分别往哪里寄啊？获奖者都有啥好东东呢？除了画稿还要寄什么资料吗？我想画稿寄了就不退了吧，那我们自己扫描完再用email发过去可以吗？画稿什么时候寄都行吗？

如果你们对自己的画技非常有信心的话，建议你们投稿给电软的大墙画廊栏目，大墙画廊专用邮箱是daqiang@magiczone.com，被小沛选中刊登的画稿会有40元稿费，如果有幸获得了最佳美工奖，稿费将升级为120元。为了能够方便稿费顺利发出，投稿的时候请附上作者的真实姓名、可以收到邮政汇款的详细地址和邮政编码，以及作者的身份证号码，缺一不可。扫描画稿也可以，24小时均能接收，但是黑白稿的效果较差，一般是不会采用的。大墙画廊的投稿者们实力都是很强的哦，所以尽管拿出你们最华丽的稿子来吧！小声：不要稿费的话可以投给PG……

内蒙古包头 黄宁

对于刊登完的画稿你们怎样处理呢？是退还给作者，还是分门别类的将齐收集在一起？如果可以的话，可不可以把曹嘉兮的画给我一幅？人家很喜欢的说，如果不行的话，那可不可以搭桥让我俩认识一下呢？拜托了。

我们收到的画稿无论刊不刊登都是不退稿的，大概是因为退稿这种事情过于费时费力了吧，如果希望自己留下原稿的话，可以将扫描后的电子文件发到PG邮箱，我们一直都接受电子画稿的。所有画稿都会被统一放在我办公桌最大的那个抽屉里，从我来PG到现在，期间的画稿都保存完好，记得小枫有一次跑来跟我要很长时间以前某个读者寄来但没有刊登的口袋妖怪画稿，根据信上描述的画稿内容，在搜索了几分钟之后，目标被我从几百张画稿中找了出来，让他很是惊讶了一阵。想要曹嘉兮的画稿啊？原稿不行，扫描文件OK，但是你得让我知道你的邮箱地址，所以先发个邮件到PG邮箱来吧！至于牵线搭桥，好长时间没有看到她的信了，不知道地址换了没有呢，而且应该先征得她的同意再将地址告诉你，这样会比较礼貌一点哦。



浙江湖州 某读者

我超崇拜翔武，人帅，爱KUSO，有钢之魂，对OP有爱，重要的是技术过硬！而翔武却很低调，真是值得崇拜，向翔武致以一个机战饭、OP饭、不KUSO会死星人及一个普通高中生最崇高的敬意。最后一PS：我的生日在11月27日，买到所有口袋迷是我最大的心愿，暗凌你一定要帮我，提什么条件我都答应（高价、长大了来PG打工）……

看来你是看过他的照片咯，那还是相当早以前的事呢，实际上除了主持PGBAR的小编需要抛头露面之外，其他小编都是保持低调的，你看莱团猴子露琪蒂尼哪个不低调？

你希望我怎么帮你？《口袋迷》中的几本已经售罄了，就连邮购都不可能买到哦，不过我个人有作为样刊收藏的《口袋迷》，可以考虑送给你。先不要高兴得太早，去邮局寄书可是很麻烦的事情，要我花费这些代价来收买你成为PG的死忠，你是不是应该先表示一些什么咧？比如踊跃地参加我们的征稿活动，至少也得告诉我你差哪几本《口袋迷》，还有你的真实姓名，连写信来都没有落款，我只好用“某读者”来代替你的名字了。



福建莆田 某读者

听书店老板说回函卡上贴了邮票是不能直接寄的，要用信封装了才能寄是这样吗？我寄了大半年了都是贴了邮票直接寄的，难道都白费工夫了？

PG的回函卡都是标准明信片大小的，贴上邮票就可以直接邮寄了，电软和动新那种尺寸的回函卡才需要装在信封里寄，所以你以前和以后都这么寄PG回函卡是没有问题的。

记得以前在电视节目里看到过关于信件邮寄过程的讲解，所有的信件都要按照收信地址来分类，最早的时候都是采用人工分类的，这样做很没有效率。后来改用自动化机械来分类，但是信封大小的参差不齐又对此产生一些影响，因此有了标准尺寸的信封，并且普及起来。那个电视节目还是至少五六年之前看到的，也许有记不清楚说错的地方，基本上也不会差太远吧。

湖北武汉 秦伟

PG经过了漫长岁月的考验，由简单的单细胞生物到多细胞生物，由海生到陆生，由鱼类进化为两栖类，又由两栖类进化为爬行类，又由爬行类进化为哺乳类，实在不容易呀！祝愿PG能永不停刊直至千秋万代，造福子子孙孙！

这……进化速度还真快啊，现在编辑部幸存的样刊最早还有第2期的，拿来翻看的时候可以感觉到当时的PG有一种朴实的美，还能看到少数以现在的眼光绝对无法接受的简约版面，让人感慨万千，谢谢你的美好祝福。



↓小熊指挥家么？这体型还真是粗啊@_@冬眠之前吃胖了的熊熊吧……

河北衡水 孙丽松





四川资中 刘存鑫

↑这幅涂鸦真是太Q了，小猫的眼神太赞了，还有在寒风中飘过头顶的叶子。

内蒙古包头 黄宁



福建龙岩 谢必辉

↑手呢？手在哪里？左手上是拿着PSP吗？木叶村忍者还真是新潮哦。

↓真是对月莺大有爱啊，现在又可以看《高达黑历史》的栏目了，高兴吧？

福建福安 叶欣



掌机迷2007年第22期抽奖

PSP豪华版

1名



另有25份
精美小礼物派送

参加办法 1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.92的抽奖活动截止时间为2007年12月31日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

90期中奖名单

PSP

地区	姓名
山东渚城	郑钧

精美小礼物

地区	姓名
辽宁丹东	高兴
天津市	张伟
北京市	何鹏飞
广东深圳	唐圳腾
广东广州	梁佰生
四川宜宾	陈然
浙江乐清	章滨晓
河北邯郸	王宇
浙江潮州	吴泽超
上海市	杨晖
福建莆田	黄乃新
山东东营	宋凌寒
福建福州	王仲达
安徽马鞍山	孙嘉义
广东广州	叶青
湖北武汉	秦欣
河北廊坊	陈浩旭
天津市	李磊
广东江门	汤瑞龙
上海市	朱懿栋
辽宁沈阳	赵政
江西南昌	汤易宁
新疆乌鲁木齐	叶畯
江苏启动	吴一凡
新疆乌鲁木齐	袁田君





杂事记帐簿

◆摆脱了自认为倒霉月的11月，跌跌撞撞地走入了12月，也许是心理暗示自己。但感觉现实情况和心情相对上月都有了明显的转变。其实很多事情只要自己想努力去改变，就没有什么改变不了的，除非是客观因素限制的情况下。

◆前一段时间去医院看了下慢性咽炎，从症状看没有想象的严重，但也不轻。开了两副药，现在天天吃，最近似乎也有了明显好转，希望能彻底调养好。

◆截稿日，因为工作中午忘记吃饭了，到下午饿过了才想起来。猴子的一个煎饼救了我一命，真是大感激啊。

◆最近一段时间对日剧的兴趣越来越大，在朋友的推荐下看了《神探伽利略》，自己对这类科学推理的一直都是比较感兴趣的。



↑大蛇无双PSP版公布了！你感觉到兴奋了吗？

未满18岁



看到标题大家也许会感到很奇怪，为什么会有这样的标题？难道菜团你连18岁都没到吗？NO！NO！NO！这是胡彦斌新专辑《男人歌》里面的一首歌而已，未满18岁的歌词写得很不错，再配合欢快的HIPOP曲风，将未到18岁青少年的那种稚气全部唱了出来，在这里推荐一下！

我想大家都应该知道记事便条纸的功能，它是用来随时随地记录一些事情，之后可以随便贴在一个显眼的地方！试着用它来写一些心情吧！就像日记一样，写完之后把它贴在你的墙上或者是一幅画上，美观的同时又能够让自己的心情随时随地！

最近习惯用PSP玩MD游戏，自从PicoDrive推出之后，我们能够在PSP上玩到原汁原味的MD游戏，无论是速度还是音乐，实在是一件让人兴奋的事情！

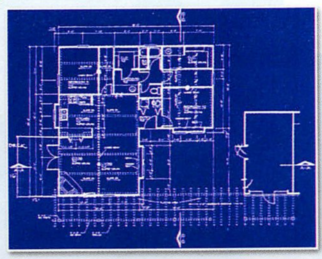
满脸黑线地说谁敢跟我比惨

暗凌

本期遇到了一件惨到不能再惨的事情，请听我一一道来：大家还对猴子在电软的那篇《雷顿教授与不可思议的小镇》超长攻略记忆犹新吧？续作《雷顿教授与恶魔之箱》的攻略由我完成，而猴子在忙着做DQ攻略。一听说有ROM之后，我就把一直在用的N卡扔给菜团，叫他帮我烧一个，菜团动作倒是快，不过烧完之后我刚开始玩，就在第一段动画那里死机了，路克指着车厢对雷顿教授说："好棒啊！咔咔咔咔咔……"我orz，拔卡再插未见好转，菜团便将猴子的N卡抢来给我用，这回不死机了，高兴地玩了一个周末，不料在片尾动画处再次死机，离开小镇的火车拉响汽笛："呜——咔咔咔咔咔……"拔卡再插仍未见好转，此时的我已经是满脸黑线的表情了，菜团大义凛然地将他自己用的S卡借给我，说存档不通用，只能重新打一遍了。我忍，打吧，从下午奋斗到晚上，在火车离站之后大约30秒，staff画面跳了出来，哦哦，终于成功通关了，可喜可贺呀！接下来该读档去挑战隐藏谜题了，画面突然一黑，随后听到喀哒一声，我左找右找，最后发现TF卡躺在一米多外的地板上，企图修理但是未果。次日菜团检查之后宣布——TF卡报废了，我此时的心情就算将头发全都变成黑线贴在脸上也无法表达呀……



~小编们的轻松驿站~



不要在别人午睡的时候进行居室装修



最近让人高兴的事情很多。继《魂斗罗》之后又赶上了DQ4，多年的感动啊！这一期的攻略可是猴子手脚脑并用写出来的，足足24页，将近3万字怎么想都对得起这个游戏了。想当初这个RPG的FC版我可是买的正版哦！虽然没想说但是好歹也算间接为ENIX消费了一把，所以能够为这个游戏做攻略，我很自豪。

说起来就在猴子在家做攻略的时候家里突然传来恐怖的声音，一听就知道是楼下在装修，你说什么时候装不好偏偏要在星期六的下午2点，人家还得休息呢。后来下楼一看，原来装修的是一层的铺面（猴子家在四层），整个楼里震耳欲聋。你说你装房子不挑时候吵得别人都睡不着，好歹换成星期一再开工也行啊。

智有穷时，而运不可恃

露 琪

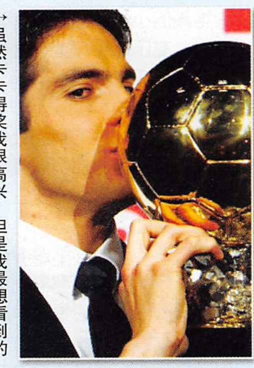
上一个月所成长的经验值是今年里最多的，离升级大概也不远了。经验值提升的背后必然是触发了事件或者完成了任务，在确保工作上的内容不出什么纰漏外，我遇见了一个低几率，不对、应该是超低几率才会随机出现的超稀有事件。这个事件到现在仍在继续做着，虽然已经变成是剪不清理还乱的情况，但我不后悔之前做出的举动；更准确的说法是与其后悔，倒不如想办法去修正既存的问题。



↑在露琪家乡举办的首届中国国际动漫创意产业交易会，对这张VP画很有爱。

本期截稿前两天去考了日语测试。感觉2级一般难，词汇和阅读比想像中的要简单，但是文法就有些吃力了，因为没抽出时间来好好看书，基本上全凭语感瞎蒙；然而第二部分的听力一团糟，完全没有把握，果然只靠玩游戏和看动画是不行的么。 好吧，我承认去年还误买过一张drama，不过没坚持听完就睡着了，嗯，应该不是BL向的那种。=v=

最快变砖史



→虽然卡卡得奖我很高兴，但是我最想看到的是马尔蒂尼站在领奖台上。

在下今日购入一台日版WII，由于同时喜欢足球和马里奥遂购入一款马里奥足球。当我欢天喜地地把盘放入光驱后，系统提示升级，在兴奋的冲击下我头脑发热地选择了确定。于是，这台刚刚购入1小时的WII光荣地变成了半砖，我个人也认为自己创造了史上最快变砖的WII。幸好通过马银及时地刷了回来，这要是变成了全砖，我就得哭死了。

意大利进入了名副其实的死亡之组，看来跟法国是死磕上了。在下不负责任地肆意进行一下推测——出线队伍为：意大利＋法国or荷兰（好像跟没说一样）。

卡卡获得了金球奖，由于奖项归属之前基本上就已经预定了，所以在下也没有什么特别的兴奋之处。不过倒是米兰追平了尤文的金球奖数量让我很是欣慰，希望明年能够超越尤文。



Editors' Diary





掌中小記

人若生病了，必然要吃药然后送医院；机器若坏了，那就须得拿去修理。我的GBA不幸坏了，虽然问题也许是致命的，但正如医院里倘若不下死亡通知，停在床上的人就永是半死，断然不能立即送进太平间那样；除非游戏店的修理师傅直接告诉我“你的机器已经没救了”，否则，在这个时候自己放弃希望那就只能是傻瓜的行为与表现。那么，这个时候我所要做的就是拿起背包，然后到学校门口去搭公车赶往游戏店所在的街区。但当我如呆鼠一般木然的立在公共汽车站的站牌前时，却无意中发现：由于城区改造和其他的原因，公车改了几站停靠地。这自然也没啥，但在那时对我来说就意味着像过去那种下了车就能去游戏店的便利没有了。哦，天啊，这难道真的意味着以GBA坏掉为开始，我的时乖命蹇的残酷人生已经翻开了新的一页了吗？想到这里我不禁打了个寒噤。

好在实际情况并没有想象的这般糟糕，新的停靠站设在了那家游戏店所在的该条电器街的一端，这对我来说是个比较新鲜的所在，因为每次都是搭公车走马观花的路过却没有仔细观察的机会。下了公车，举目四顾，除了一家很有年头的炒货店外便是一排更有年头的电子元件店。你完全可以考虑在炒货店门口的冰淇淋机前花几个小钱弄只甜筒然后徜徉于电子元件店门口的一排演示用摄像头和各类摆在白瓷碟子里的二极管三极管中，并在各色虬曲扭结的天线和状若长蛇的网线前好好发一通感慨。

也许你会奇怪，游戏店不是都在那种看起来附近一堆模型店和漫画书店的街区么？最典型的例子就好像日本国的秋叶原那样，那里全是卖各种游戏、漫画、模型还有其他能显得自己很zhai很有“品位”的产品。但我在这里得告诉大家，这种从各种正规或不正规渠道获得的关于游戏店的认识是完全错误的；一家老资格的游戏店必然是从卖家用电器和元件的街区发迹。如果你曾经是一名无线电爱好者，那么你自然会理解这种电器街和游戏店是何等的关系；在上世纪八十年代初，游戏机属于家用电器的一类，那时候它在《家用电器》杂志中和电子琴、文字处理机、286电脑是放在同一个目录下的。

最早的游戏店多是从修理电视机的那些铺子出身的，经常就是前台伙计在看柜台玩游戏并对柜台前一大群满眼艳羡的小学生视若无睹，后台老板在哼哧哼哧地对付高压包坏掉或者显像管模糊不清的电视机，这种状况持续了很多年，直到九三年——这当然不是法国大革命的那个九三年，但性质也基本类似了——游戏机的定义被彻底的从家用电器中剔了出去，而这时那些做修理行的游戏店也渐渐的要么继续只做修理，要么索性就把业务移到专营游戏机上面去。这些店还保持着修理行的本色——前台销售，后台弥漫着松香、焊锡和酒精的芳香，工作台前总有拿着电烙铁和皮老虎的师傅在料理着一台或几台惨遭蹂躏的机器，当然这个机器随时间而定，可以在土星到PS2之间游移。其实他们修什么机器对我来说并不重要，关键是，把坏掉的机器送到这地方然后托付到这样一些修理师傅手里，你肯定会很放心吧。如果你不能理解的话，那么就请设想一下当你抱着半死不活的爱机来到游戏店时，你是希望看到个穿着女仆装的工作人员用甜的发腻的声音告诉你

邵嘉蔚	汉化游戏内容介绍的再多一点吧！
读者资料	男，16岁，江西南昌葡萄架1号（10号信箱），330008

需要过几天才能来取呢还是希望看到一个看起来很有经验的修理师傅叫你赶快把机器拿过来呢？相信无论是谁用膝盖去想都能得出答案。

我很快就可以在一家这样的游戏店获知自己的GBA的最终命运了。

卖出GBA的店在电器街的尽头一侧，店里还是老样子，前台卖GBC/GB卡带的地方还是一如既往地围着这么几个看起来像小学五年级小学生的孩子，只是在醒目的地方多了一台XX加油机，不过那台机器看起来和店里角落处的饮水机没有太大区别——没什么人注意的到，而且上面落满了灰。店里几个伙计连带老板流露出的一副慵懒神情隔着玻璃门就可以看到。毕竟，这已经是六月份了，在这种无所事事的夏天里谁肯时刻保持着高昂的斗志呢？比方说我自己吧，如果机器没坏，我是必然要蹲在寝室里玩一整天游戏的。在闷热潮湿的六月里，没人会特别有干劲的。更何况这个时候我自己也些许露出些疲态了。

我推开玻璃门，前台看店的伙计扫了一下就继续忙自己的去了。反正对老客户也没什么好问的，除非是新来的客人，他们才会考虑走上前招呼（而事实上，他们也是正么做的）。走过GBC卡带柜子，我无限怜悯地看着那些为着一盘或几盘“中文卡带”而算计零花钱的孩子（也许他们也在无限怜悯地看着我），一边走进里间柜台。

老板在里间柜台忙活，柜台前立着几个看起来有些年纪的人。他们在聊着些什么。

“老板，那个口口口和叉叉叉到了没有？”顾客甲慢条斯理。

“没呢，这游戏才出几天，你再等两天好不？”老板更加的慢条斯理。

“老板，我就知道这一片就你的店会卖这个，别的都找不到的。”顾客乙也在慢吞吞的灌迷汤，就不知道人家肯不肯喝。

“再过两天，再过两天碟就能到了，现在这样的冷门游戏人家都不肯出盗版啊。”好歹苦口婆心的把两个客户稳住两天，老板自己叹了口气。就在这个时候，我带着机器走上前去了。

“大概有半年多没见你了，最近在玩啥？”老板居然还记得我，真令人吃惊。

“这半年多不是忙考试吗，最近这一个月才有时间的。”我见招拆招。

“呵呵，打算买盘新带子？”老板笑呵呵的。

“呃，您能帮我看看这个吗？”我不动声色的从背包里掏出GBA来，“前几天坏了……”

“这机器有一年多了，哪里出问题了？GBA可是以皮实出名的。”老板颇有些惊愕。

我打开电源，随着开机画面和开机提示音响起，大家都可以看见液晶显示屏大约有三分之二的部分变成色条和白条交错的状态。而且看起来这个状况无论如何地拍打都不会有效果了。

“这样吧，咱们先看看。”老板随即拿起机器转到里间一侧的工作台上，在移走两台裸露光头的PS2之后，我可怜的机器就被移到手术台上了。老板拈起一把三齿螺丝刀随手挑破几处封条，接着慢慢地拧下一个螺丝，随后把悬在螺丝刀上的螺丝钉轻轻地搁在工具箱的一侧。如此这般的舞弄了八次（外壳四个，电池盒内四个），我的机器终于被开膛破肚了。一块干瘪精瘦的集成电路板就这样暴露在所有人的面前。

“按键没什么问题，板子也很干净，难道是接线出问题了？”在工作台前，人人都很焦急。我在这时深刻地体会到了手术室前等待医生工作结果的患者家人会是何等的心情；它的命运与你有些关系，但现在你却完全的无能为力，只能等待另一个有决断力的声音指引下一步的方向。看着被大修的机器，我一方面紧盯老板的动作以免其意欲掉包部件，一方面则为自己的机器祈福；哦，如果真有奇迹的话，哪怕再微小也可以，请降临到我的GBA上吧！

话说老板在工作台前如此这般倒腾了一个小时左右，接着，他也没说什么就把机器装了起来。然后一副很不快的口气：“这机器是液晶屏幕坏了，要修除非换这个。”接着耸了耸肩。

这句话让我顿时如坠深渊，液晶显示器坏掉了对GBA来说只有唯一的意义：The End。当然，这并不是说液晶屏幕不能换，但话又说回来，如果你能掏得出这注银子，那你为啥不买一台新的机器呢？那种标准的TFT反射式液晶显示器的价钱占到机器成本的一大半。看着机器瞬间变成垃圾，我的心情无比沉重，那哀痛的感觉比起《吸血鬼惊情四百年》里D伯爵看到夫人自杀时的惨痛都是不遑多让的。可恨的任天堂啊，你玩弄了我，



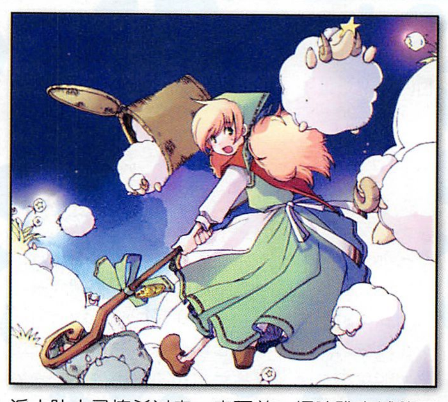
你不是宣称机器从两层楼上扔下来都不会坏吗？怎么才用了一年就完蛋了？（画外音，你要么现在把机器从两层楼上扔下来看看？这样当然不会坏）。

不过凡事都得从两个角度来看，这台机器虽然显示器坏了，但其他部分都还很好，至少我还可以用它来放音乐吧？毕竟比起后面几年中发生的惨剧，就好比DS或PSP操作不当瞬间变板砖那样的要好许多了，我这只是不能正常看罢了，比起变成彻底的垃圾来，它还差那关键的一步要走哩。

从游戏店拿着死亡通知书回来之后我萎靡不振了大约一周，其间茶饭不思，白天嗜睡夜间失眠，事后我才想起来，这其实属于部分戒断反应症状。不过我自己是没法接受这个解释的，这种感情在我看来正如饲主对于宠物夭亡的哀痛一般。说起来，我所认识的几个养宠物的同学倒还没有这样的感情；话说R君有一次尝试在寝室内养兔子，那小家伙某天不幸吃了放在P君球鞋附近的菜叶，于是次日一命呜呼，R君在把它埋在池塘前一处向阳的阔地之后也就算了，也没有如我一般萎顿这许久。或许我还真可以借此自夸；我确实是个重感情的人，连机器坏了也会伤心（观众：没准你是心疼钱吧？）。

歌云："亲戚或余悲，他人亦已歌"。可见我必须从机器坏掉这件事中振作起来，否则在大家都还在愉快生活的时候我却还是满脸黑线这可就太不应景了。那么，在让坏掉的GBA"托体同山阿"——当然不是垃圾山——之后，有闲工夫的话，这游戏自然还是要玩的。我这就想到了身边的WSC了，TEM4之后我一直没想起它来，这时才发现，它上面还插着寒假回家时玩的那盘《独眼钢弹》，开机一看，居然还是那场出乎意料的暗礁宙域攻防战。看来我果然遗忘WSC太久了。那时我开始学日语，正在读丰子恺先生翻的《源氏物语》，正巧读到六条妃子生魂出窍摆死夕颜，害她在与光君密会时惨死那一节。想到这里，看看水晶蓝的WSC机壳，颇也有些幽怨的感觉，由此便不由得觉得GBA坏掉其实与我无干，是这台WSC生灵出窍把它弄坏了。想来任天堂强大的市场压力逼得万岱不得不放弃天鹅，如果天鹅为此复仇，这其实倒也合情合理。再说，反正六条妃子生灵出窍只害女人，由此推及，游戏机如果有生灵出窍的话只会去整敌对厂商的产品，玩家倒是只用看戏而已，断然不用担心人身安全。

想到这一节，我就放下心来继续去玩这《独眼钢弹》剩下的部分。然而这剩下的部分一上来就是个下马威；暗礁宙域之后公国军转进ABQ，玩家所属的瓦拉德分舰队和一干公国英豪负责协防。联邦这边是木马，第四小队和提坦斯创始人



派大队人马掩杀过来。幸而前一场暗礁宙域救下拉拉，于是大佐驾驶自护号如木许好汉李逵手持两把大斧有万夫不当之勇那样——当然，这是个笑话，这里大佐之所以变得强悍是因为系统错误——将联邦鼠辈如砍瓜切菜般一一轰成渣。而自军在一路强化之后更是全军都开着GM Costume——本应在UC0083才出现的机体——把面前的联邦军都轰爆。看到这种场景，你难以想象这居然能算是ABQ！

ABQ之后，公国军自然也无可转进，只好改换国号了账，而这时候游戏剧情也突然有了惊天动地的变化：妒忌女主角跟着男一号的男二号因妒生恨，于是带着绝密资料，炸了预备躲到阿克西斯的分舰队战舰去投奔联邦过腐败生活。但他如果只做这些倒也还好；他还偏偏顺手把女主角的座机一枪打爆。于是玩家和男一号自然就同时翻桌了。

当本作的主角在救援舰中哭天抢地的时候，玩家则在屏幕前发现游戏这才正式开始。接着时间瞬间就跳到了三年后。男主角变成了疤面男复仇鬼，动辄就把陪练打到一佛出世二佛升天，而在这时，蛰伏的公国残军又对联邦举起了制裁的铁锤。作为阿克西斯的援军，主角带着ABQ的余党前去助拳。看到这里时我咽了口吐沫，接着下一战"自护的残光"就让人不知说啥好了，在我军前来助拳之前，苦苦支撑的迪拉兹舰队可算人困马乏，除了旗舰和抢来的GP-02还能凑合看看外，其他的都是老旧机器，在联邦全面列装GM Costume和GM加农2后这些大多是被切掉的。在我军赶来后战况略有好转，但那艘戈瓦金总会自己向屏幕上方宙域自行移动，接着在屏幕尽头刷出一群GM加农2将其轰爆。我在这里苦于不得要领，亲眼见了将军自己喊了多次口号，然后轰然一响。事后才得知，这里只要派部队将其围住就没事了。

在救援友军之后剩下的就是自护残军如滚滚而来的暴风雨那般将夺来的人造殖民地星球扔到

郑紫城	PSP和IDSL到底那个好？
读者资料	男，18岁，浙江省文成县综合市场12栋234号，325300

地球上以示惩戒了。在战前，人人均觉得此战之后必然九死一生。但为了大义名分，自然应舍生取义。于是，我军激于义愤，在机体得以改造的前提下，如闲庭信步一般地轰掉了联邦的截击部队，希玛的叛变部队和一台白色怪物。这时我就在想剧情都到了这一步，那我们该怎么收场？

事实证明为剧本担心永远是多虑的行为；当殖民地即将坠下时，在大气层高层处突然出现来势汹汹的提坦斯舰队，其旗舰张开Solar Ray II系统将殖民地轰成了渣。卡多同学打算发动一次特攻助我军突围，然而却极为丧气地被一台麦哲伦级巡洋舰打炸了。眼看自军这时陷入了完全的绝体绝命状态。就见敌军后方突然不稳，一彪人马左冲右突不亦乐乎，然后看领头的是一位金发着墨镜的长官，这时，我们就全明白了。

我记得那天打完0083第二战之后，才发觉D君借了DVD和电脑正在寝室里放Z钢弹，接着看到屏幕里嘉美尤同学对他人老拳相向时，游戏也差不多开始进行到这一节了。这此后的变化倒也没啥可说的，游戏语焉不详的部分还好并不算多，如果实在记不起来了，还可以借D君的电脑来看片温习。更何况那些东西，我实际上是记得稔熟的呢。

不过当《独眼钢弹》流程进行得差不多时，我始终却还打算再买一台GBA，毕竟这还是当前的主流机种，而我的WSC却没几盘游戏可选了，要是在不久之后《独眼钢弹》打完了，那我该怎么办才好？这学期回家的时候我把GBC的东西送回家了不少，WSC一旦料理完，那就真的只好闹游戏荒了。

人民不会容忍在口袋里还有面包时饿肚子，因此，我必须考虑买一台GBA，不过我实在不想买一台新机器了。新机器的开销大，而且买来之后玩的时间也很有限。所以这次我多了点心眼；去看看有没有合适的二手货。

若说买二手货，那可是一门学问。首先就是看价钱，像游戏机这类耐用商品作为二手货出手时，其价格也许会有所波动，但绝对不会变化成“二手货全国通用价三折”那般便宜，当然，价格过于昂贵的玩家自己也就主动过滤了，一般来说，价格停留在400~500间的都还可以考虑一下，不过列位看官请注意，这可是2004年前后的价格，请勿套用。其次就是看机器的品相，对于这个环节我建议要格外留心，如果能见面交易的话请仔细，一般卖二手机器的卖主在出手时总会流露出依依不舍的表情来，当然，谁都知道实情就如同《四进士》里面提到的“眼睁睁卖了我的亲妹子，嘿嘿，有了银子我黑了心”那样。所以如果这个环节上你倘不发点狠，日后一定会因为各种问题而翻桌。所以这时我也就小心翼翼，拜托D君和R君帮我找找看有没有打算出手机器的同学。两人在半月后给了我回复：目前还没有，以后也许有。

于是，我只得在观望中继续玩《独眼钢弹》；Z钢弹的剧情线草草走了几战就出现了剧情分支，这令我很满意，至少可以因此多玩几回。然后我鬼使神差的走了ZZ的路线，沿途见到了Turn A钢弹，还有……G钢弹。

说起来，在偏重真实系的SD钢弹G世纪中出现G系列的机体，我觉得有些意外但也不讨厌它。毕竟我很喜欢看G的动画片，而且在看到G出现后，我的第一感想也只是“为什么只有一台”？事后想了一下；如果新扑克牌同盟的五只小强同时出现，那么必然他们会占据一艘母舰，这样一来，留给其他作品的位置就少了。而掌机上的SD高达G世纪里出现三艘母舰已经是极限了。更何况这一作里关于G的剧情并不少，至少对我来说能看着“东方不败在黎明逝去”，一边跟着多蒙念出口号，本身就是一件很令人身心受到陶冶的好事，而在这里你完全可以很轻松地做到这一点。从这个意义看过去，这一作独眼钢弹就是神作了。

当我的独眼钢弹快要打完，当年的男二号也变成彻底的待玩家狠抽的变态的时候，R君找到我商谈出手二手GBA的事。这令我很是惊讶，可我顿时却也明白了过来；俗话说得好，肥水不流外人田。R君的机器保养的还算说得过去，如果处理给我的话我自然可以接受。不过当问起原因的时候，他漫不经心的一句话令我很是惊奇：

“好像年底就要出新机器了，正在攒钱啊！”

新机器，莫非就是传言中的DS么？这玩意看起来距离我们可是越来越近了。

文/LinkTon



王伟荣	天下玩家是一家。
读者资料	男，28岁，上海市黄浦区山西南路193号，200001



用无线路由器连接WIFI

上次介绍了USB连接器的安装、设置方法以及疑难问答。这次我们介绍的是无线路由和无线网卡的设置方法。

无线路由是PC用的设备，用于笔记本或其他设备无线上网，不过NDS也是可以使用的。无线路由器的最大优点是使用的时候无需开电脑，USB连接器和无线网卡就无法做到这一点，但相对的，便携性不如那两个。无线路由种类非常多，设置界面也不同，但是一些基本内容是大同小异的，下面我们来看一下具体设置方法。

无线路由器设置方法

1、接好路由器后，在IE或其他浏览器中输入192.168.1.1，然后输入帐号和密码进入设置页面。一般帐号和密码默认是admin。

2、进入无线路由器设置后，设置无线网络ID（SSID）、信道、WEP安全方式和密码。

3、在windows的“开始”进入“运行”输入CMD,弹出DOS提示符后输入ipconfig/all回车，在显示的数据中找到自己的DNS服务器地址（宽带连接）。

4、找一款支持WIFI的游戏，进入WIFI设置中。

连接到 192.168.1.1

TP-LINK Wireless Router WR541G/542G

用户名(U)：admin

密码(P)：*********

☐ 记住我的密码(R)

确定 取消

无线网络基本设置

本页面设置路由器无线网络的基本参数和安全认证选项。

SSID号：TP-LINK

频 段：11

模式：54Mbps (802.11g)

☑ 开启无线功能

☑ 允许SSID广播

☑ 开启安全设置

安全类型：WEP

安全选项：自动选择

密钥格式选择：16 进制

密码长度说明：选择64位密钥需输入16进制数字符10个，或者ASCII码字符5个。选择128位密钥需输入16进制数字符26个，或者ASCII码字符13个。选择152位密钥需输入16进制数字符32个，或者ASCII码字符16个。

密钥选择	密钥内容	密钥类型
密钥 1: ◉	1234567890	64 位
密钥 2: ○		禁用
密钥 3: ○		禁用
密钥 4: ○		禁用

保存 帮助

5、选择“Search for an Access Point”，进行搜索接入点，也就是搜索无线路由器的信号。

6、搜索到后，接入点名称会出现在画面中，选择后进入设置。

7、一般情况下只要使用默认设定就可以了。

8、进行连接测试。

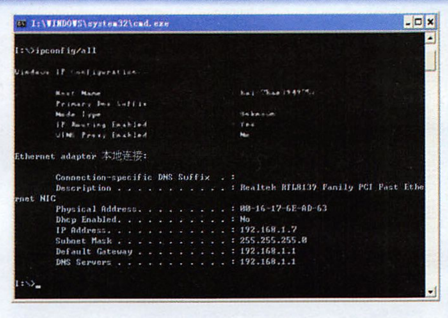
9、连接测试结束后就可以直接进行游戏了。

IP冲突的时候手动设置方法：

PC端：进入无线路由器设置界面，找到连接好的NDS（通常为DHCP选项），手动设置IP，比如192.168.0.X。最后一位不能用1和255，其中的数字都可以。

NDS端：进入刚才设置的“存档”，手动设置IP和子网掩码等内容。比如IP地址设置为前面在无线路由器中设置的192.168.0.X；子网掩码为255.255.255.0，网关(Gateway)设置为无线路由器的IP、主DNS地址(Primary DNS)为开始用ipconfig命令找到的DNS服务器地址。

使用无线USB网卡连接WIFI



可以让PSP和NDS上网的无线USB网卡现在俗称为“神卡”。这类网卡里面芯片和软件基本类似，只是出产的厂商不同，使用的网卡软件和驱动程序也基本相同。有些USB网卡间存在着一些冲突，但这种情况比较少。相比之前介绍的两种设备，无线网卡的最大优势在于不但可以支持NDS、PSP、笔记本电脑等无线上网，而且携带起来也十分方便。USB无线网卡的设置不算复杂，下面让我们看一下详细步骤。

无线USB网卡设置方法

1、一般买的网卡会自带驱动光盘，如果没有的话，可以按型号到网上找。
2、插上网卡后会自动搜索硬件，然后选择驱动光盘的盘符，自动搜索安装即可。
3、安装软件，也是光盘里自带的，安装后在系统托盘处出现图标。
4、进入软件，将模式调成无线基地台。
5、ADSL在宽带连接属性的高级里，把INTERNET连接共享中的上下两项打勾，家庭网络连接里选择无线网络连接。
6、无线网络的IP输入192.168.0.X（X代表1−255数）就可以了。
7、找一个支持WIFI的游戏，进入WIFI设定。
8、选择上面的选项搜索接入点，搜索到的接入点会显示出来。
9、选择接入点，设置用默认的就可以。
10、测试连接，连接成功后就可以进入游戏了。

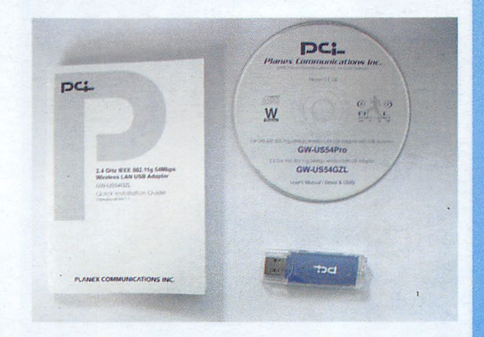
NDSWIFI错误代码

在进行WIFI连接的时候有时会出现报错，报错的时候会给一个错误代码，为了方便玩家们解决错误，官方提供了一个错误代码查询，在里面可以找到相关信息和解决方法。
http：//www.nintendowifi.com/customersupport/SupportHome.jsp

部分常见错误代码含义

20100：NDS无法找到附近的无线接入点。
20101：服务器忙，无法连接。
20109：正在使用非法ID进行连接。
30000：附近有其他无线设备干扰信号。
50003：任天堂USB连接器没有连接好。
50099：NDS没有找到无线路由器。
51102：WEP密码输入错误。
51103：不能连接WIFI服务器。
52000：NDS不能自动获得IP。
52004−52098：存取点和DS的DHCP设置不相容。请检查你的路由器的DHCP 设置并且再次试验。
52100：所连接的网络被防火墙阻止。
52103：DNS有问题，需要进行重新设置。
52203：检查无线路由器是否与电脑正确连接。
53000−53099：所使用的设备和WIFI不兼容。
60000−69999：服务器问题，请稍后再试。
61020：IP地址分配有误。

使用NDS进行WIFI到此就介绍完毕了，第三方的NDS浏览器需要使用无线路由或无线USB网卡来进行连接，用USB连接器是不行的。



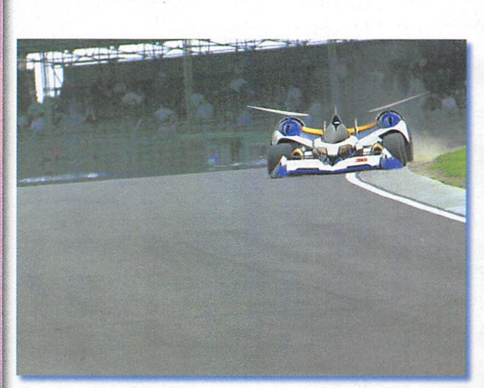
下期预告：

现在买机，贴膜一般都是在店里贴的，但店里有时人太多，贴膜中难免会进灰，如果再买一张重新贴又觉得可惜。怎样才能自己动手贴好贴膜呢？下期将为您介绍NDSL和PSP2000的贴膜方法。

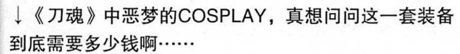


贴图特搜队

特搜宗旨
漂亮的图，要。
kuso恶搞的图，
全都要！



↑为什么新世纪GPX的赛车会出现在这里，用出2级推进加速会死人的。



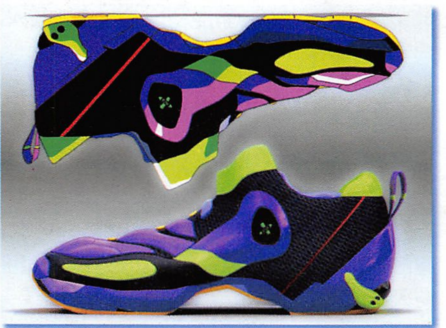
↓《刀魂》中恶梦的COSPLAY，真想问问这一套装备到底需要多少钱啊……





↑这真的不是《怪物猎人》，那塞巴的武器为什么是铳枪？但你不觉得她拿起来很合适吗。

↓EVA牌初号机版的运动鞋，要穿着这个暴走吗？不会有内部电源倒记时吧！





→这张弓手的感觉也非常不错，但这个姿势也好熟悉，这不是G高达中"必杀必中日升神箭"吗？

←《最终幻想3》的一套同人画，非常精美。不过，这个动作是什么？闪光高达吗？





←我只想说，赤魔道士的裙子是不是太短了。

↓这张龙骑士看起来非常有冲击力，不过，龙骑士具有吊带袜这种要素吗？



↓脑残星COS凉宫春日的一张插画，布局相同，但少了虚妹，下期上原图。





三栖人空间

两期之前介绍过年末的一些大片，本期介绍的这些也是年末大片，不过这些可都是国内名导的片子，每部片子的看点还是很多的，小编最有兴趣的是《投名状》，只是至今觉得演员角色安排有些怪异。在小编看来呢，李连杰最适合演复仇者，刘德华演老大应该比较有感觉，金城武就只能摊到倒霉的被害者角色了，不管怎么说过几天一定要去电影院看的。

近期值得去看的电影

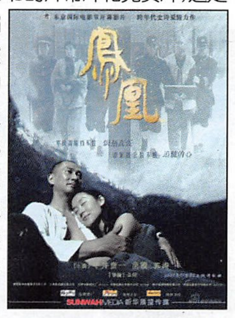
《凤凰》

导演：金琛

主演：苗圃、中井贵一、郭涛

上映时间：2007年11月30日

本片是今年东京电影节的开幕片和竞赛片，这是一部根据真实故事改编的电影，讲述了身处牢狱之中的两个男女犯人间的爱情故事，在首映式上作为电影主角原型的那对夫妻也被邀请到场，两人看完电影之后热泪盈眶，可惜的是他们在电影开始拍摄之前就已经离异，不禁让人唏嘘。





《蓝莓之夜》

导演：王家卫

主演：诺拉·琼斯、裘德·洛

上映时间：2001年11月30日

《蓝莓之夜》是第60届戛纳电影节的开幕片，是根据王家卫早年在香港拍摄过的一个短片改编而成的，女主角是一个爱吃蓝莓派的年轻女孩，失恋的她在一段横穿美国的旅程中遇到许多不同的人，试图寻找生命与爱情的真谛。这是王家卫的第一部英语电影，也是他第一次请别人为他写剧本，电影男女主角的中文配音由姜文和巩俐完成，喜欢王家卫风格的人一定要去看哦！





《投名状》

导演：陈可辛

主演：刘德华、徐静蕾、李连杰、金城武

上映时间：2007年12月13日

你知道清末四大奇案吗？如果是20多岁的人，对小时候的某部电视剧《杨乃武与小白菜》还有印象吧，那是四大奇案之一，而《刺马》也是四大奇案之一，本片展现的是《刺马》一案的故事。三个曾经结义的异姓兄弟，由于种种冲突，老大将

老二谋害并霸占了他的妻子，老三苦练武功刺杀了背信弃义的老大，剧情不宜说得太过详细，大家还是自己去看吧。





《集结号》
导演：冯小刚
主演：张涵予
上映时间：2007年12月20日

备受期待的贺岁战争片，虽然没有什么大牌明星，不过冯导说了："任何明星没我有票房号召力。"电影讲述的是在一次战役中，某个连队的战士接到命令要他们坚守4小时，以集结号为令撤退，结果等了12个小时集结号也没有吹响过，全连战士尽数牺牲，唯一的幸存者为了查明真相而寻找当年的团长。



目前公布的1月新番

2008年1月TV版新番动画基本上就是以下这些了，看来看去没多少让小编有兴趣追的片，绝望了……

日文名/英文名	中文名	放送时间
ウエルベ-ルの物　第二部	威尔贝鲁物语 第二部	1月1日
ロザリオとバンパイア	十字架与吸血鬼	1月3日
ポルフィの长い旅	波菲拉斯的漫长旅程	1月6日
PERSONA –trinity soul–	女神异闻录 三重灵魂	1月6日
ARIA The ORIGINATION	水星领航员 第三季	1月预定
みなみけ～おかわり	南家三姐妹 第二季	1月预定
MAJOR 4th season	棒球大联盟 第四季	1月约定
墓场鬼太郎	墓场鬼太郎	1月预定
狼と香辛料	狼与香辛料	1月预定
H2O ～FOOTPRINTS IN THE SAND～	H2O沙中足迹	1月预定
さよなら绝望先生 第2期	再见,绝望先生!第二季	1月预定
破天荒游戏	破天荒游戏	1月预定
シゴフミ	亡者之信	1月预定
True Tears	真实之泪	1月预定
君が主で执事が俺で	你是主啊我是仆	1月预定
xxxHOLiC 新シリ–ズ	xxxHOLiC	春季预定
红	红	春季预定
ドルア–ガの塔–the Aegis of URUK–	迷宫塔–乌鲁克之盾–	春季预定
GUNSLINGER GIRL–IL TEATRINO–	神枪少女 第二季	春季预定

疯模阵

Awesome Toys

不疯"模"不成"活"，对于喜爱模型的玩家来说没有模型的日子就不能叫做生活。这个版块就是为了喜爱模型的玩家而顷情奉上的。我们每一期都会挑选一些与模型相关的有趣的内容让大家来养眼，请不要错过这里。

朝比奈实玖留

凉宫春日的忧郁

DATA PVC＆ABS制涂装完成版可动模型●全高：13.5厘米●原型制作：浅井真纪●价格：未定●发售日期：未定●厂商：Maxfactory

《凉宫春日的忧郁》中每一个角色都有鲜明的个性，相信喜欢"ミクルちゃん"的朋友大有人在，大家一定都对她的可爱与"顺从"印象深刻吧（一定有很多朋友也想像春日一样"蹂躏"实玖留吧）。现在实玖留的可动模型也要上市了。商品中将附带四种手势，上衣、表情、鞋将各有两种。

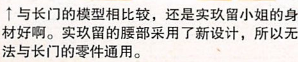
13.5厘米的食物写真

figma

从未来来到现在的可爱女生，她的年龄到底是多大呢？



←与长门等角色相比，实玖留的臀部可真是……（太邪恶了）。



↑与长门的模型相比较，还是实玖留小姐的身材好啊。实玖留的腰部采用了新设计，所以无法与长门的零件通用。



←长门的这个表情和眼镜一定会让很多观众觉得感动吧，原作中和朝苍战斗之前长门一直都是以这个面貌示人。



↑这是膝部、踝部等部位的关节配件，中间厚度直径6毫米，轴部是3毫米，设计小而轻，非常方便更换，不过可要小心别弄丢了。虽然小，但是很结实，摆出的造型也很自然（禁止摆出"强迫"的造型）。



鹤屋

凉宫春日的忧郁

DATA PVC制涂装完成版●1/8比例 全高约20厘米●原型制作:智惠理●厂商:Maxfactory●价格:5800日元●发售日:2008年1月发售预定

怎么样，这身女仆装配上猫耳和猫尾(怎么都这么邪恶)

应广大观众的要求，Maxfactory又推出了1/8比例的鹤屋。为什么是这身衣服呢？因为文化祭上穿着女仆装的鹤屋才最深入人心嘛。这款模型最吸引人的就是头发了，不仅占了很大的比例，而且从外观上看那种飘逸柔顺的感觉做得非常到位。猫耳与猫尾的装饰品可以进行替换，人气丝毫不输给任何主角噢。



←注意鹤屋右手的手势。怎么样，和头上的猫耳很搭调吧。猫尾的也可以调换角度，可爱的"猫娘"即将诞生。

大头的Q版模型也即将登场

全高6.5厘米

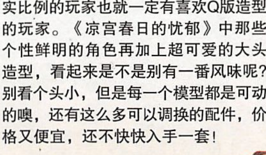
Q版角色大介绍

凉宫春日的忧郁

DATA PVC制可动模型●全高6.5厘米●价格：1箱500日元●全十种为一套●发售时间：2007年11月

萝卜白菜各有所爱。既然有喜欢真实比例的玩家也就一定有喜欢Q版造型的玩家。《凉宫春日的忧郁》中那些个性鲜明的角色再加上超可爱的大头造型，看起来是不是别有一番风味呢？别看个头小，但是每一个模型都是可动的噢，还有这么多可以调换的配件，价格又便宜，还不快快入手一套！

→凉宫春日 右侧春日的造型很熟悉吧，手部的配件可以调换。有拿着喇叭和伸出食指两种。



↑虚（制服版）
这个靠着三脚架、一脸无奈表情的阿虚和原作中很像吧。表情配件和手中持有的包都各有两种可以调换。

←长门有希（制服版）
这是有希的制服造型，不过大家一定都对占卜师的造型更加印象深刻吧。

↓虽然下半身去掉了可动设定，但是造型密度与涂装没有丝毫的缩水。

→鹤屋（制服版）
还记得春日等人拍摄的那部电影吗？被有希操纵的鹤屋像僵尸一样向实玖留走去。除了这个造型之外，还有和春日一样用食指指向前方的造型





↑朝比奈实玖留
"实玖留光线发射！！胜、胜利是属于我的！"怎么样，电影中的实玖留更加可爱吧。这个Q版模型也是有两种手部配件。



来自塞伯坦的战士们

经典模型特辑

TRANS FORMERS

模型大全2007

COLLECTION 2007

送 金刚原声音乐集

TRANS FORMERS 模型大全2007

超值定价 16.8元

上市热卖中！

2007年变形金刚模型全收录

变新变酷变强！ 变形金刚迷收藏珍品

口袋迷的1001问

口袋妖怪特训营！2007

口袋迷年度纪念特辑

所有《口袋妖怪》问题在这里集结！彻底解答所有关于口袋妖怪的各种疑问，游戏（所有主流系列）、动画、漫画、玩具、电影、卡片等口袋主题娱乐，一书全部收录！《口袋迷》2007年年度超大纪念特辑！“口袋迷”必备的大宝典，你想知道和你不知道的口袋妖怪尽收其中！

口袋必备知识特别训练

1438问答终极收录

超值定价18元

赠 口袋迷你典藏

剧场版精选音乐集

口袋问题合计收录

1438问

全国上市中

邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部

邮购电话：010 64472177 邮编：100011

邮购免收邮费 邮购请注明“口袋特训营”

喜讯：电子游戏软件杂志获新闻出版总署出版物印刷一等奖



次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



小说、漫画两不误！模型、手办全关注！深受广大机战爱好者关注的机战专门志——《机战饭》第三辑火热出炉！机战犯不要错过哦~~

机战FAN(3)

■定价：19.80元　12月1日上市

《口袋迷10》入冬前发售啦！继承了第九辑大受读者欢迎的普通版、豪华版双配制，更加强化了书内容上的实用性及可读性。同时两个版分别赠送超珍贵且实用的豪华赠品，DVD光盘收录正在热播的《钻石珍珠》动画片。

口袋迷（10）

■定价：19.80(豪华版不邮购)　11月20日上市

深秋初冬，带领大家体会至潮秋冬穿着全攻略，了解最详细的潮流配搭，玩儿转潮流色，让这个灰黄色的季节被我们的颜色完全颠覆，不想落伍就快点儿跟上来！

SO COOL 2007年第(12)期

■定价：15元　11月28日上市



为广大NDS玩家详细介绍各种软件使用方法和技巧，主机和周边纵览和购买推荐，NDS发售至今200多款优秀作品推荐，附送实用超值DVD。

NDS终极奥技

■定价：19.8元　接受邮购



广受玩家期待的《口袋迷》最新一期即将上市啦！本期开始由VCD正式升级为DVD，并在普通版的基础上推出了豪华版，更多内容，更多赠品选择，更加超值，每一期《口袋迷》都将成为送给口袋玩家的惊喜大礼。

口袋迷（9）

■定价：19.80\29.8元(少量)　接受邮购



彻底收录所有口袋妖怪系列的相关问题，多达一千四百问以上，海量内容收录！口袋妖怪迷必须拥有的一册，让你成为无所不知道的口袋妖怪达人！

口袋特训营

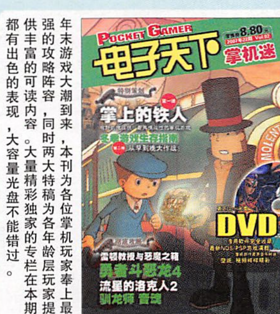
■定价：18元　接受邮购



07年度最受欢迎读者欢迎的PSP特辑再度出击！根据新PSP主机的变化及软硬件的大幅度调整，新书做出了可以兼容新老主机的内容更新，包括全新的热门软件使用技巧，是PSP玩家必须拥有的最强工具书，不能错过。

PSP终极奥技(修订版)

■定价：19.8元　接受邮购



年末游戏大潮到来，本刊为各位掌机玩家奉上最强的攻略阵容，同时两大特稿为各年龄层玩家提供丰富的可读内容。大量精彩独家的专栏在本期都有出色的表现，大容量光盘不能错过。

掌机迷(22)

■定价：8.8元　12月10日出版



次世代游戏大作全面到来，本期彻底攻略《真三国无双5》、《刺客信条》等人气大作，七十分钟精彩视频让你领略新主机的超强画面效果！

电子游戏软件2008年第2期

■定价：9.80元　已上市

电子游戏软件

2007年第7～24期	9.80元
2008年1、2期	9.80元

电子天下·掌机迷

2007年第1、2、5～9、11～17期	5.80元
2007年第18～22期	8.80元

动感新势力

41、43、44、48～58期	9.80元
48～53、45～58期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

SO COOL(搜酷)

创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10期已售完)	15元
2007年1～11期	15元

机战FAN(3)(新)	19.80元
口袋迷10普通版(新)	19.80元
PSP终极奥技(修订版)(新)	19.80元
NDS终极奥技(新)	19.80元
口袋迷9普通版\豪华版	19.80\29.80元
口袋特训营	18.00元
机战FAN(1)(2)	19.80元
动心琥铂MTV	19.80元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表



截止统计时间：2007年12月1日			
2007年12月6日	纯真传说	NBGI	RPG
2007年12月6日	兽神传 终极野兽战斗	KONAMI	TAB
2007年12月6日	口袋力量棒球10	KONAMI	SPG
2007年12月17日	战锤40000	THQ	SLG
2007年12月20日	最终幻想4DS	SQUARE ENIX	RPG
2007年12月20日	生存少年 小岛的大秘密	KONAMI	ACT
2007年12月20日	多啦A梦棒球竞技场	NBGI	SPG
2007年12月20日	网球王子DRIVING SMASH	KONAMI	SPG
2007年12月20日	高速卡片战斗 卡片英雄	任天堂	TAB
2007年12月20日	茶犬的大冒险	MTO	ACT
2007年冬	13岁的就职体验DS	DIGITAL WORKS	AVG
2007年冬	死神3rd 幻影	SEGA	SRPG
2008年1月3日	新牧场物语 符文工房2	MMV	SLG
2008年1月15日	纳米飘移2	MAJESCO	STG
2008年1月17日	马里奥&索尼克在北京奥运会	任天堂	SPG
2008年1月	紧急出口DS	TAITO	ACT
2008年1月	女高校生逃脱！ 心灵PUZ学院	SUCCESS	PUZ
2008年2月21日	上帝也疯狂DS	Bullfrog	SLG
2008年2月	小蜜蜂 X DREAM	TAITO	STG
2008年2月	影之传说2	TAITO	ACT
2008年春	蜡笔小新 呼风唤雨的电影世界大活剧	BANPRESTO	ACT
2008年春	伊苏DS	FALCOM	ARPG
2008年春	伊苏2DS	FALCOM	ARPG
2008年	数码怪兽冠军杯	NBGI	RPG
2008年	花和太阳和雨 无尽的乐园	MMV	AVG
2008年	卡片召唤师	SEGA	TAB
2008年	弧光之源2	MMV	SRPG
2008年	BANGAI-O SPIRITS	D3 PUBLISHER	STG
2008年	闪电十一人	LEVEL5	RPG
2008年	北斗神拳 北斗之拳的传承者之道	SPIKE	AVG
2008年	弧光之源2 决意	MMV	SRPG
2008年	LUX-PAIN	MMV	AVG
2008年	时间无价 追寻被夺走的过去	KONAMI	AVG
2008年	勇者斗恶龙5	SQUARE ENIX	RPG
2008年	勇者斗恶龙6	SQUARE ENIX	RPG
2008年	忍者外传 龙剑	TECMO	ACT
2008年	GABU☆GABU	KOEI	ACT
2008年	SAGA 魔界塔士	SQUARE ENIX	RPG

2008年	战锤40000	Relic Entertainment	SLG
2008年	NEOGEO格斗竞技场	SNK PLAYMORE	FTG
2008年	世界树迷宫2 诸王的圣杯	ATLUS	RPG
2008年	牧场物语 闪耀的太阳与朋友们	MMV	SLG
2008年	樱花大战DS	SEGA	ARPG
2008年	心跳魔女神判2	SNKPLAYMORE	AVG
2008年	勇者斗恶龙9 星空的守望者	SQUARE ENIX	RPG
2008年	火炎纹章DS	任天堂	SRPG
2008年	星之卡比 超级迪拉克斯	任天堂	ACT
2008年	FAMICOM WARS DS2	任天堂	SLG
未定	超热血高校躲避球	ARCSYSTEMWORKS	ACT
未定	王国之心 358/2天	SQUARE ENIX	RPG
未定	合金弹头7	SNKPLAYMORE	ACT



截止统计时间：2007年12月1日

2007年12月6日	大众高尔夫P2	SCE	SPG
2007年12月6日	迷宫制造者编年史2	GLOBE A	ARPG
2007年12月6日	勇者别嚣张	SCE	SLG
2007年12月20日	凉宫春日的约定	NBGI	AVG
2007年12月20日	PATAPON	SCE	ACT
2007年12月27日	星海传说 初次启程	SQUARE ENIX	RPG
2007年12月20日	第一神拳	ESP	SPG
2008年1月24日	王女联盟	STING	SRPG
2008年1月24日	胜利十一人2008	KONAMI	SPG
2008年2月4日	大蛇无双	KOEI	ACT
2008年2月	回游历险记	ATARI	ACT
2008年3月13日	怪物猎人P2G	CAPCOM	ACT
2008年	战神 奥林匹斯之链	SCE	ACT
2008年	大家的地图2	ZENLIN	ETC
2008年	合金装备 数字漫画2	KONAMI	ETC
2008年	黑暗衰落	Ivolgamus	PUZ
2008年	海贼王	NBGI	ACT
2008年	反重力赛车 脉搏	SCE	RAC
2008年	重生传说	NBGI	RPG
2008年	瓦尔哈拉骑士2	MMV	RPG
未定	王国之心 睡梦中诞生	SQUARE ENIX	RPG
未定	基连的野望	NBGI	SLG
未定	最终幻想 纷正	SQUARE ENIX	ACT
未定	星海传说 再次启程	SQUARE ENIX	RPG
未定	皇帝的财宝	CLIMAX	ARPG

正义的小使者 维护世界和平 洛克人归来

ROCKMAN 20TH ANNIVERSARY
洛克人20周年纪念



CAPCOM的小英雄

《洛克人》系列自87年问世至今，已经成为知名的系列游戏。



系列人物大集结

洛克人目前已经发展成多个系列，其中X和ZERO的人气最高。

2004年4月，《ZERO3》横空出世。系统方面,本作进行了大刀阔斧的改革。武器升级系统被完全废除，前作中的第三武器锁链在本作中被双拐所取代。拐在攻击力上和光剑比略逊一筹，但它拥有稳定持久的攻击频率，蓄力攻击还能够打碎特殊的墙块，向下释放蓄力的能量还可以通过反作用力发动高跳……EX技能延续了《ZERO2》中和属性结合的特色，并在攻击判定上进行了大部分调整，实用性大大加强。同时,前两作中“只能看不能吃”的电子精灵在本作中发展出了可以在使用的同时不扣除任何评价的卫星型精灵，隐藏要素收集变为了带有编码的磁碟,大大方便了玩家的查找。再加上难度





极大的迷你游戏收集,使得本作的耐玩度极高……毫无疑问，《ZERO3》是整个系列中系统完成度最高的一作。

剧情方面，本作讲述了《ZERO2》中暗黑妖精的封印被接触之后的故事。雪儿研究的有望解决能源危机的新能源系统开发完成，反抗军希望通过缓解能源危机来和NEO达成和解。与此同时,一艘巨大的宇宙船从太空坠向了雪山,前往调查的三大天王在战斗中遭遇了一个名为OMEGA的巨型半机器人。飞船的主人——神秘的拜尔博士将被ZERO击败的COPY-X复活,并令其重新掌握了NEO的政权。血气方刚的COPY-X在重新捕捉到暗黑精灵母体后立即向反动派发动了大规模攻击,ZERO前往NEO政府中心将COPY-X击倒,却发现自己已经中了拜尔博士的圈套。COPY-X死后,拜尔博士掌握了NEO的大权,并使用捕捉到的暗黑妖精将OMEGA强化到了最终形态,通过妖精的力量控制了全世界的半机器人的思想。ZERO在决战中击败了OMEGA，却发现OMEGA的真正身份正是原始的ZERO，而自己只不过是一个失去了原始身体，寄居在复制品身体的灵魂而已。在

三天王和X的鼓励下，ZERO毅然破坏了自己原本的身体——OMEGA。暗黑妖精终于摆脱了拜尔博士的诅咒，变成了纯洁的圣母精灵。而失去了身体，无法继续以灵魂形态生存的X，也永远地消失在了ZERO面前……《ZERO3》的剧情修改了前两作大量的世界观设定，并对《ZERO2》布下的全部谜题做出了解答。尽管本作的中心思想性不如初代《ZERO》鲜明，但剧本一波三折，每每都有让玩家惊讶之处，也算是一款佳作。

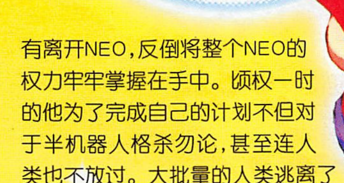
Inti Creates本来想把《ZERO3》当作系列的完结篇。但当《ZERO3》制作完毕后，制作小组又认为这一作的结局并不完善，于是才有了作为系列完结篇的《ZERO4》。

2005年于GBA黄昏期登场的《ZERO4》是一款喜悦参半的作品。系统相比较《ZERO3》再次进行了大幅度的修改，但这一次玩家的评价并没有《ZERO3》那样一边倒的赞美。本作的电子妖精系统失去了前几作搜寻关卡隐藏妖精的乐趣，所有妖精在开始游戏时就已经入手，玩家要剩下的工作仅仅是通过喂养能量水晶让他们成长而已。前作中大受好评的磁碟收集在这一作中变为了击倒特定种类敌人获得零件(类似《恶魔城晓月》中的战魂)，非常乏味枯燥。就这一点而言，《ZERO4》的耐玩度可以说是前所未有的薄弱。

武器系统方面，前作中的双拐和能量盾都已经被取消，取而代之的是一件能够抓取敌人武器的手套。通过这件特殊的手套，玩家可以抓取任意敌人身上的武器化为己用。但就实用性而言，手套依然比不上暴击枪和光剑，仅仅是作为调剂品存在。

与此同时，本作取消了前三作中的属性芯片和光剑的属性蓄力斩，EX技能和属性直接挂钩的设定在一定程度上也引起了玩家的不满。关卡设定方面，《ZERO4》回归了《X》系列中通过序幕后直接选择8大BOSS关卡进行攻略的设定，同时加入了天气系统和EASY模式，算是吸引新玩家的要素。

在系统面临失败的时刻，《ZERO4》在剧情方面则出乎意料的出色。拜尔博士在OMEGA被击败后不但没有离开NEO，反倒将整个NEO的权力牢牢掌握在手中。倾权一时的他为了完成自己的计划不但对于半机器人格杀勿论，甚至连人类也不放过。大批量的人类逃离了NEO地区，奔向了地球上仅存的生态环境良好的地带——“ZERO地区”。该地区正是一个世纪前《X5》的殖民卫星尤鲁西亚坠落的地点。经过一个世纪后，卫星中的生态调节装置依然在发挥作用，人类在拜尔博士的压迫下也纷纷奔向了这块最后的乐土。拜尔博士为了消灭所有的反对势力，发动了“众神的黄昏”计划，派遣自己的部队对ZERO地区的生态环境进行破坏，企图摧毁这片乐土，让所有人类和半机器人再次回到自己的管辖区域。



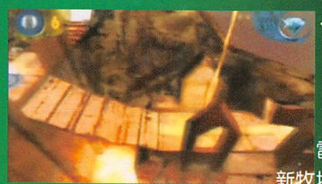
在决战中，ZERO和拜尔博士在坠向大气层的卫星中展开了殊死对决。一场恶战后，拜尔被彻底击败，卫星也在大气层的燃烧中化为了无数流星。居住在ZERO地区的人类终于摆脱了危机，但是，ZERO却没有回来……玩家最后看到的，只有埋藏在沙土中的破旧头盔而已。经历了4代的风雨后，《ZERO》系列以悲剧收尾，结束了整个传奇。

拜尔博士消失的两年后，ZERO地区在半机器人和人类的携手并进下成为了二者和平共处的乐土，而《ZERO》系列，也就此划上了句号。

文：CTU Macro

掌机迷 POCKET GAMER DVD内容导读





◆影像部分

流星洛克人2
兽人与侏儒
口袋力量棒球10
雷顿教授与恶魔箱
新牧场物语 符文工房2
纯真传说
黑暗衰落
FF4 MTV

本期收录了即将发售的《最终幻想4》主题歌的MTV。以及多款新作宣传的影像。

◆PC部分使用方法

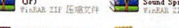
把光盘放进PC光驱，在光驱盘符上点右键打开，然后进入PG文件夹中，里面就是PC部分的内容了。光盘中部分软件需要用WINRAR解压打开。













◆PSP当期游戏推荐

不能饶恕你
索尼克竞争者2
异形对铁血战士
荣誉勋章2



本期游戏推荐除了近期的之外，还附送了《新洛克人》的官方中文版。实际上是日版，只是对菜单进行了汉化，对白和语音都是日语的。





◆NDS当期游戏推荐

勇者斗恶龙4
逃亡 海龟之梦
流星洛克人2
高园寺女子足球2
古代王者 恐龙王
雷顿教授与恶魔箱
几何战争 银河
降魔灵符传2
神秘岛
游戏王锦标赛2008

◆编辑附送

音乐推荐
幻想传说OST
图片壁纸
勇者斗恶龙4壁纸

TALES OF PHANTASIA ORIGINAL SOUNDTRACK COMPLETE VERSION







接受邮购 仅限普通版

邮购请注明“口袋迷10”

邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 邮购部（收）

邮编：100011

联系电话：010-64472177 / 64472180　邮购免邮资

全国火热上市中!!

注意：因豪华版带挂历邮寄困难，不接受邮购



12月1日全国上市

超值定价19.8元

游戏 漫画 小说 模型 一网打尽！

所有机器人在这里集结！机战犯的第一选择